

Некалькі слоў ад складальніцы

Вітаем усіх чытачоў гэтага зборніка!

Мінула не так шмат часу, калі з'явіўся першы зборнік “Скарбонка гульняў”, і вось свет пабачыла яго другое, дапоўненае выданне. Адна з прычын таму – пастаянны попыт на зборнік з боку настаўнікаў, сацыяльных педагогаў, трэнераў. А другая – з'явіліся новыя гульні, якія былі перакладзены з польскай мовы. Менавіта гэта і стала штуршком да перавыдання кніжкі.

Трэба адзначыць, што ў другім выданні “Скарбонкі гульняў” павялічылася агульная колькасць гульняў, з'явілася новая частка – гульні на знаёмства, а самае галоўнае тое, што кніга выходзіць па-беларуску. Такім чынам, кніга ўяўляе сабой збор і дакладнае апісанне гульняў, сярод якіх чытач здолее знайсці тое, што яму патрэбна.

На наш погляд, гэтыя гульні можна выкарыстоўваць у розных сферах адукацыі: дадатковай, грамадзянскай, фармальнай і нефармальнай, адукацыі дарослых і нават у навучанні дзяцей у дзіцячых садках. Мы спадзяемся, што кніга будзе цікавай і карыснай шырокаму колу чытачоў: настаўнікам, сацыяльным педагогам, псіхолагам, выкладчыкам, педагогам пазашкольных устаноў, трэнерам, студэнтам, бацькам і ўсім тым, хто любіць гуляць.

Каб чытачам было лягчэй арыентавацца ў зборніку, мы падзялілі яго на некалькі блокаў: уступ, пяць частак, назвы якіх досыць умоўныя, і спіс літаратуры.

Першая частка зборніка ўключае гульні, якія дазваляюць стварыць памыслую і добраязычлівую атмасферу сярод гульцоў, арганізаваць іх знаёмства адно з адным. Гэтыя гульні будуць вельмі карысныя для педагогаў і класных кіраўнікоў, якія пачынаюць працу з невядомым ім калектывам альбо групай дзяцей.

У другой частцы чытачы знойдуць шмат рухомых гульняў. Гэтыя гульні паспрыяюць развіццю кемлівасці, уважлівасці, праяўленню фізічнай актыўнасці дзецьмі.

Трэцяя частка зборніка знаёміць з “інтэлектуальнымі” гульнямі, напрыклад, такімі як “Капялюш”, “Манеты”, “Прама – накрыв”, “Нажніцы” і інш. Зразумела, што мы не забыліся напісаць правільнае рашэнне для некаторых галаваламак.

Чацвёртая частка ўтрымлівае апісанне гульняў з парашутам. (Парашут уяўляе сабой зроблены з шоўку круг дыяметрам 3 метры з прышытымі ручкамі). У сваёй дзейнасці мы вельмі часта карыстаемся гэтымі гульнямі. Яны дазваляюць гульцам адчуць сябе адной камандай, спрыяюць развіццю каардынацыі рухаў, узнікненню добрага настрою альбо, насупраць, супакойваюць групу.

У пятай частцы прадстаўлены дзве вялікія гульні: “Казка пра Краіну Колераў” і “Падарожжа ў Галівуд”.

Гульня “Казка пра Краіну Колераў” карыстаецца вельмі вялікай папулярнасцю сярод настаўнікаў, асабліва пачатковай школы. Пспех, на наш погляд, заключаецца ў тым, што яна цудоўна падыходзіць для правядзення розных свят, а таксама лёгка адаптуецца да тэмаў некаторых заняткаў.

Калі папярэдня гульня з’яўляецца адной вялікай забавай, то “Падарожжа ў Галівуд” – гэта цыкл гульняў, аб’яднаных пэўным сюжэтам. Фактычна, “Падарожжа ў Галівуд” уяўляе сабой цэлую праграму, пабудаваную з выкарыстаннем самых розных забаў, якая дазваляе дзецям правесці добры кавалак часу з карысцю для сябе.

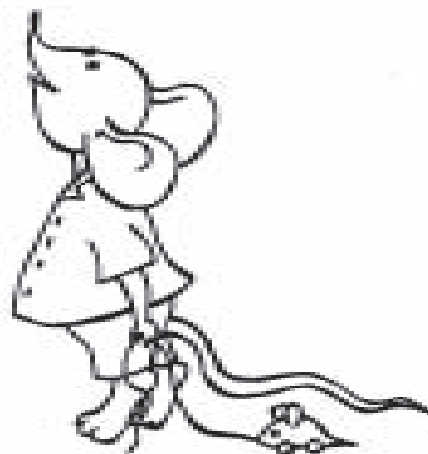
Унікальнасць гэтых гульняў яшчэ і ў тым, што вядучы можа не толькі мяняць змест, час, колькасць забаў і г.д., але на іх аснове зрабіць уласную распрацоўку.

Усе гульні зборніка прадстаўлены па пэўнаму алгарытму, які ўключае наступныя элементы: мэты, пляцоўка, матэрыяльнае забяспячэнне і г.д. У апісанні некаторых забаў чытачы могуць знайсці словы: **“Увага!”** – азначае неабходнасць звярнуць увагу на асаблівасці правядзення гульні, і **“Варыянт!”**, што падказвае наяўнасць іншага спосабу яе правядзення.

Напрыканцы невялікага ўступу хацелася б адзначыць, што выданне гэтага зборніка стала мажлівым дзякуючы аб’яднаным намаганням некалькіх грамадскіх арганізацыяў. Сацыяльна-педагагічнае грамадскае аб’яднанне «Чазенія» і Гарадское грамадскае аб’яднанне «Цэнтар Супольнасць» працавалі над зместам. Цудоўныя малюнкi, якія ўпрыгожваюць гэтую кнігу зрабіла Аля Дзяргай – сябра Грамадскага аб’яднання «Адукацыйны цэнтар “ПОСТ”». Рэдактарскую працу выканала Святлана Гаўдзіс з Міжнароднага грамадскага аб’яднання «Адукацыя без межаў».

А яшчэ мы ўдзячныя ўсім тым, хто падтрымаў другое выданне гэтай кнігі.

Іна Губарэвіч



Частка I

Гульні на знаёмства



“Выгук і жэст”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе ўдзельнікаў; арганізацыі знаёмства гульцоў адно з адным.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні.

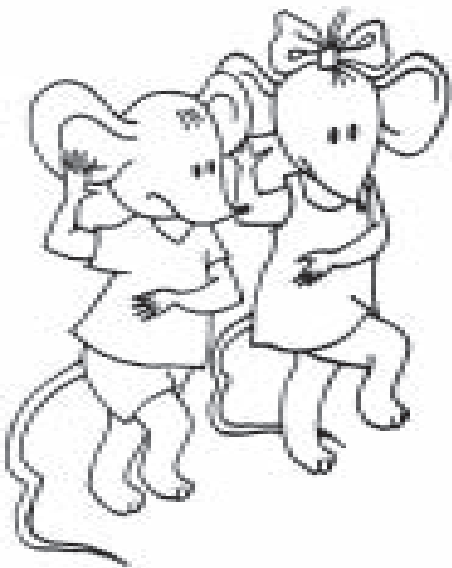
Колькасць удзельнікаў: да 25 гульцоў.

Працягласць гульні: 5 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі дзеляцца на малыя групы па 4-5 гульцоў. На працягу трох хвілінаў гульцы ў малой групе называюць свае імёны і разам прыдумваюць вуснае прывітанне і прывітальны жэст іншым удзельнікам.

Затым кожная малая група па чарзе вітае іншых гульцоў словамі і жэстам. Астатнія ўдзельнікі паўтараюць дадзеныя словы і жэст за кожнай групай.



“Фотаздымкі”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе ўдзельнікаў; знаёмству гульцоў адно з адным.

Матэрыялы і абсталяванне: фотаздымкі (дзіцячы і сучасны) кожнага з удзельнікаў.

Пляцоўка: любое памяшканне.

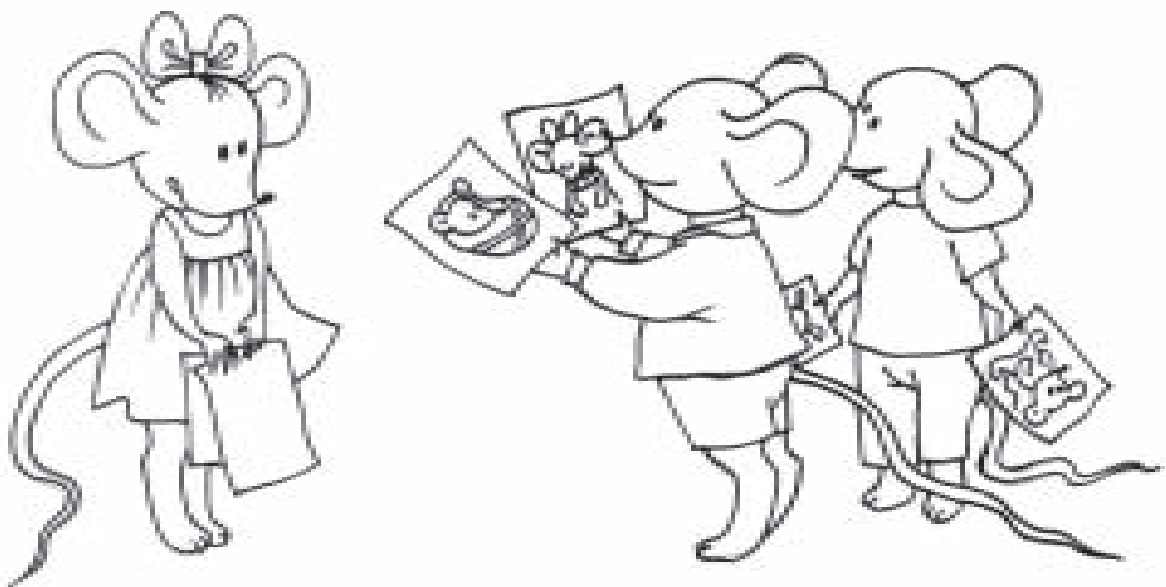
Колькасць удзельнікаў: ад 10 да 20 гульцоў.

Працягласць гульні: да 15 хвілінаў.

Апісанне гульні

Кожны ўдзельнік прыносіць па два фотаздымкі (дзіцячы і сучасны). Усе фотаздымкі збіраюцца, раскладваюцца на сталае тварам уверх і перамешваюцца. Потым гульцы бяруць са стала 2 фотаздымкі (выключаючы асабістыя) і імкнуцца знайсці ім пары.

Пошук ажыццяўляецца наступным чынам: удзельнікі абменьваюцца фотаздымкамі адно з адным да таго часу, пакуль не вырашаць, што дакладна падобралі пары. Пасля фотаздымкі раскладваюцца на сталае па парах і правяраецца дакладнасць пабудовы парай. Гульня заканчваецца, калі ўсе пары фотаздымкаў знойдзены.



“Рататум”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе ўдзельнікаў;
знаёмству гульцоў адно з адным;
канцэнтрацыі ўвагі.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: любое памяшканне.

Колькасць удзельнікаў: ад 3 да 10 гульцоў.

Працягласць гульні: да 10 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі садзяцца ў кола, а вядучы становіцца ў яго сярэдзіну. Гульцы па чарзе называюць свае імёны і стараюцца запомніць як завуць суседзяў з левага і правага боку.

Вядучы, пасля таго як усе назвалі свае імёны, паказвае на любога ўдзельніка гульні, кажучы пры гэтым: «Управа *рататум*», альбо «Улева *рататум*». Гулец, на якога паказаў вядучы, мусіць назваць імя свайго суседа з левага ці з правага боку да таго, пакуль не прагучыць слова «*рататум*». Калі ён не паспее гэтага зрабіць, то становіцца вядучым, а калі паспее – той самы вядучы застаецца. Гульня мусіць працякаць у вельмі хуткім тэмпе.



“Сустрэча славутасцяў”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе;
знаёмству ўдзельнікаў адно з адным;
пераададленню няёмкасці.

Матэрыялы і абсталяванне: шпількі, карткі паперы з імёнамі вядомых асобаў (сапраўдных, напрыклад, Жана Д’Арк, альбо прыдуманых, напрыклад, Супермэн).

Пляцоўка: любое памяшканне.

Колькасць удзельнікаў: да 25 гульцоў.

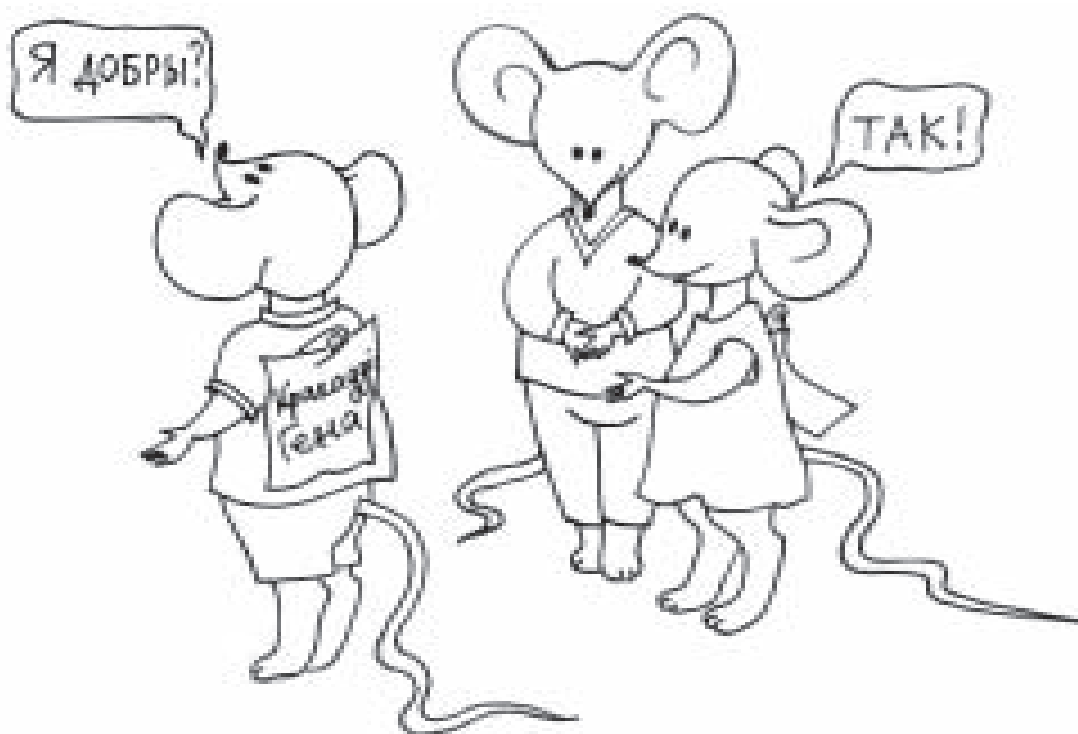
Працягласць гульні: да 25 хвілінаў.

Апісанне гульні

Усім удзельнікам вядучы прышпільвае на плечы карткі з імёнамі вядомых асобаў/персанажаў (напрыклад, Жанна Д’арк ці Леў Сапега). Кожны ўдзельнік ходзіць па пакоі і спрабуе даведацца хто ён, задаючы пытанні закрытага тыпу астатнім (напрыклад: “Я жыў у мінулыя часы?” ці “Я літаратурны персанаж?”).

Калі ўдзельнік адгадаў хто ён ёсць, то пераносіць сваю картку з плячэй на грудзі і далей ходзіць сярод гульцоў, дапамагаючы іншым.

Варыянт! Можна паспрабаваць гуляць моўчкі, апісваючы постаці з дапамогай жэстаў.



“Адгадай, пра каго гаворка”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе ўдзельнікаў;
знаёмству гульцоў адно з адным.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: любое памяшканне.

Колькасць удзельнікаў: ад 10 да 20 гульцоў.

Працягласць гульні: да 20 хвілінаў.

Апісанне гульні

Усе ўдзельнікі сядуць у кола. З гульцоў выбіраюць двух вядучых.

Першы вядучы становіцца спіной да групы, а другі апісвае аднаго з гульцоў, прама не называючы яго. Вельмі важна, каб апісанне стварала пазітыўны вобраз гэтага чалавека. Першы вядучы спрабуе адгадаць, чью асобу апісвалі. Пасля таго як адгадае, ён мае права замест сябе выбраць вядучым каго захоча.

Варыянт! Гулец, які адгадвае, замест таго каб слухаць апісанне, сам можа задаваць пытанні закрытага тыпу ўсёй групе.



“Перадай прадмет”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе ўдзельнікаў; кантраляванню дачыненняў паміж гульцамі.

Матэрыялы і абсталяванне: “прадмет” (драўляная палачка, альбо асадка, пальчатка, карабок запалак да т.п.).

Пляцоўка: любое памяшканне.

Колькасць удзельнікаў: да 25 гульцоў.

Працягласць гульні: неабмежаваная.

Апісанне гульні

Вядучы трымае ў руках нейкі прадмет і дае каманду: *“Ніхто не можа адазвацца, пакуль не возьме ў рукі гэты прадмет!”*. Потым ён перадае прадмет каму-небудзь з гульцоў альбо таму, хто падыме руку на знак, што хоча нешта сказаць.

Калі нехта адзавецца, не маючы ў руках дадзенага прадмета, то выходзіць з гульні. Гульня добра падыходзіць для групаў, у якіх не дзейнічае правіла *“Калі адзін гаворыць – усе маўчаць”*.



Частка II

Рухомыя гульні



“Кітайскія шэпты”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе ўдзельнікаў;
атрымання ад гульцоў пазітыўнай зваротнай сувязі.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

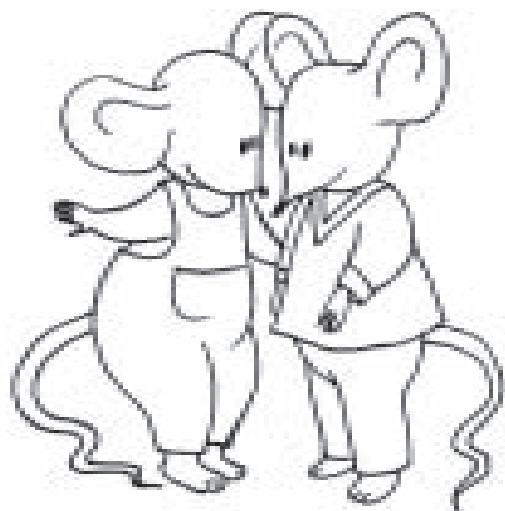
Пляцоўка: любое памяшканне.

Колькасць удзельнікаў: да 25 гульцоў.

Працягласць гульні: да 20 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі ходзяць па зале і спатыкаючы таго, каму хацелася б нешта сказаць, пасылаюць гэтаму чалавеку інфармацыю праз некага іншага. Напрыклад: “*Скажы, калі ласка, Ганне, што я дзякую ёй за ўчарашнюю дапамогу*”.



“Кінг-Конг і белая жанчына”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе;
развіццю спрытнасці, хуткасці рэакцыі гульцоў;
развіццю ўменняў дамаўляцца і дзейнічаць сумесна.

Матэрыялы і абсталяванне: падушка альбо іншы мяккі прадмет, крэйда.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як у спартовай зале, так і на вуліцы.

Колькасць удзельнікаў: да 7 гульцоў.

Працягласць гульні: 15-25 хвілінаў.

Апісанне гульні

На пачатку гульні вядучы размяркоўвае сярод удзельнікаў наступныя ролі: “Кінг-Конг” (1 асоба) і “насельніцтва” (астатнія гульцы).

Пасля размеркавання роляў вядучы кажа, што “Кінг-Конг” выкраў “белую (чорную, жоўтую...) жанчыну”, бо закахаўся ў яе, і тлумачыць удзельнікам, як можна вызваліць нявольніцу.

“Кінг-Конг” становіцца ў цэнтры кола дыяметрам 2 метры, кладзе каля сваіх ног “белую жанчыну” (у якасці “белай жанчыны” можа выкарыстоўвацца падушка альбо іншы мяккі прадмет). Выходзіць за межы кола “Кінг-Конгу” забараняецца.

Астатнія ўдзельнікі размяшчаюцца па-за колам. Каб выратаваць “белую жанчыну”, хтосьці з “насельніцтва” мусіць дакрануцца да яе, адначасова пазбягаючы дотыку рукі “Кінг-Конга”. Калі “Кінг-Конг” дакрануўся рукой да гульца, – той выбывае з гульні.

Гульня заканчваецца ў двух выпадках:

1. “Белую жанчыну” выратаўваюць: адзін з удзельнікаў змог пазбегнуць дотыку рук “Кінг-Конга” і дакрануцца да “белай жанчыны”;
2. “Кінг-Конг” не пераможаны: ён дакрануўся да кожнага з удзельнікаў.



“Ралі робатаў”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе ўдзельнікаў; развіццю кемлівасці гульцоў.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: пажадана, каб гульня праходзіла ў памяшканні, якое забяспечвае дастатковую колькасць прасторы для руху, але не дазваляе гульцам далёка адыходзіць адно ад аднаго.

Колькасць удзельнікаў: да 30 гульцоў.

Працягласць гульні: 20-25 хвілінаў.

Апісанне гульні

Гульня праходзіць у два этапы.

Першы этап. Удзельнікі стаяць па парах, адзін удзельнік – “робат”, другі – “прафесар”. “Робат” уключаецца націскам кнопкі (“прафесар” кранаецца далоньй да галавы “робата”). “Робат” пачынае рух наперад. Дакрануўшыся да правага пляча “робата”, “прафесар” паварочвае яго на 90 градусаў управа, да левага пляча – на 90 градусаў улева. “Робата” можна спыніць, паклаўшы далонь на яго галаву. “Прафесар”, ідучы за “робатам”, кіруе ім такім чынам, каб засцерагчы яго ад разбурэння альбо пашкоджання, бо “робат”, даходзячы да перашкоды, рухаецца на адным месцы.

Вядучы прыдумвае заданні, якія ўсе ўдзельнікі мусяць выконваць адначасова. Напрыклад, паставіць “робатаў” у кола, пабудаваць у шэраг і г.д. Пасля выканання задання гульцы ў парах мяняюцца ролямі.

Другі этап. Удзельнікі дзеляцца на групы па 3 чалавекі. У дадзеным выпадку “прафесар” кіруе двума “робатамі”, якія стаяць, датыкаючыся спінамі адно да аднаго. “Прафесар” уключае “робатаў”, падзяляючы іх вертыкальным рухам рукі зверху ўніз паміж спінамі. Калі “робаты” ўключаныя, яны пачынаюць рухацца ў розныя бакі. Змяненне кірунку наступае ў момант, калі “прафесар” паверне галаву “робата” ўправа ці ўлева. “Робаты” выключаюцца, сустракаючыся твар да твару. Сутыкнуўшыся з перашкодай, яны працягваюць рух на адным месцы. “Прафесар” не можа кіраваць адным “робатам” два разы запар, яму неабходна кіраваць абодвума “робатамі” па чарзе.

Вядучы таксама прыдумвае заданні, якія гульцы выконваюць адначасова. Пасля выканання задання ўдзельнікі “ў тройках” мяняюцца ролямі.

“Пыласос”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе ўдзельнікаў.

Матэрыялы і абсталяванне: папера, пакеты для смецця, саломкі для кактэлю.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць у навучальным кабінёце, пакоі для адпачынку, спартовай зале.

Увага! Пажадана падабраць музычнае суправаджэнне. Перад гульнёй падлогу / дывановае пакрыццё неабходна ачысціць ад смецця.

Колькасць удзельнікаў: 5-7 гульцоў.

Працягласць гульні: 10-15 хвілінаў.

Апісанне гульні

Кавалкі паперы памерам з паштовую марку раскідваюцца па падлозе / дывановому пакрыццю (прыкладна 15-20 кавалкаў для кожнага гульца). “Прыбіральшчыкам” выдаецца па аднаму пакету для смецця і саломка для кактэлю.

Як толькі прагучыць каманда вядучага, адразу ж пачынаецца вялікая прыборка. Удзельнікам неабходна моцна ўцягваць у сябе паветра праз саломку і, такім чынам, пераносіць кавалак за кавалкам у пакет для смецця, не выкарыстоўваючы пры гэтым іншых сродкаў (рук, ног і г.д.).

Калі падлога цалкам ачышчаная, вызначаецца пераможца па колькасці кавалкаў паперы ў пакеце.



“Квадрат”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе ўдзельнікаў;
развіццю увагі гульцоў;

развіццю ўменняў удзельнікаў каардынаваць свае дзеянні ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: любое памяшканне, якое дазваляе вольна перасоўвацца ўдзельнікам. Гульня можа праходзіць і на вуліцы.

Колькасць удзельнікаў: да 40 гульцоў.

Увага! Колькасць удзельнікаў абавязкова павінна дзяліцца на чатыры.

Працягласць гульні: 5-10 хвілінаў.

Апісанне гульні

На пачатку гульні група дзеліцца на чатыры каманды з роўнай колькасцю асобаў. Потым усе каманды ствараюць адзін квадрат (адна каманда – адзін бок). Дзеля гэтага яны становяцца плячо да пляча, тварам у цэнтр квадрата. У сярэдзіне квадрата стаіць вядучы і падымае сваю правую руку ўгору. Ён просіць удзельнікаў запомніць сваё месцазнаходжанне адносна яго правай рукі.

Далей вядучы паварочваецца, напрыклад, на 90 градусаў. Задача кожнай каманды – як мага хутчэй стаць у зыходную пазіцыю адносна правай рукі вядучага, захаваўшы пры гэтым паслядоўнасць размяшчэння ўдзельнікаў каманды. Потым вядучы паварочваецца ізноў і г.д.



“Целаахоўнікі і зорка”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе ўдзельнікаў.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: любое памяшканне, якое дазваляе вольна рухацца ўдзельнікам. Гульня можа праходзіць і на вуліцы.

Колькасць удзельнікаў: да 30 гульцоў.

Працягласць гульні: 10-15 хвілінаў.

Апісанне гульні

На пачатку гульні вядучы дзеліць удзельнікаў на каманды па 7-8 чалавек, у якіх размяркоўваюцца наступныя ролі: адзін з удзельнікаў становіцца знакамітай асобай (“зоркай”), другі – “кілерам”, а астатнія – “целаахоўнікамі”.

“Зорка” займае месца ў цэнтры кола, якое ствараюць “целаахоўнікі”, трымаючыся за рукі і стоячы тварамі ў цэнтр кола. Яны імкнуцца не дапусціць таго, каб “кілер”, які знаходзіцца па-за колам, меў магчымасць дакрануцца да “зоркі”.

Калі “кілер” дакрануўся да “зоркі”, то ўдзельнікам прапануецца памяняцца ролямі або выбраць на гэтыя ролі іншых гульцоў.

Усе каманды гуляюць адначасова.



“Мыш”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе ўдзельнікаў.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць на вуліцы ці ў памяшканні, якое забяспечвае вольны рух для ўсіх удзельнікаў.

Увага! На пляцоўцы для гульні не павінны знаходзіцца рэчы, якія могуць быць небяспечнымі для здароўя ўдзельнікаў (крэслы, сталы і інш.). Падлога мусіць быць чыстай.

Колькасць удзельнікаў: да 20 гульцоў.

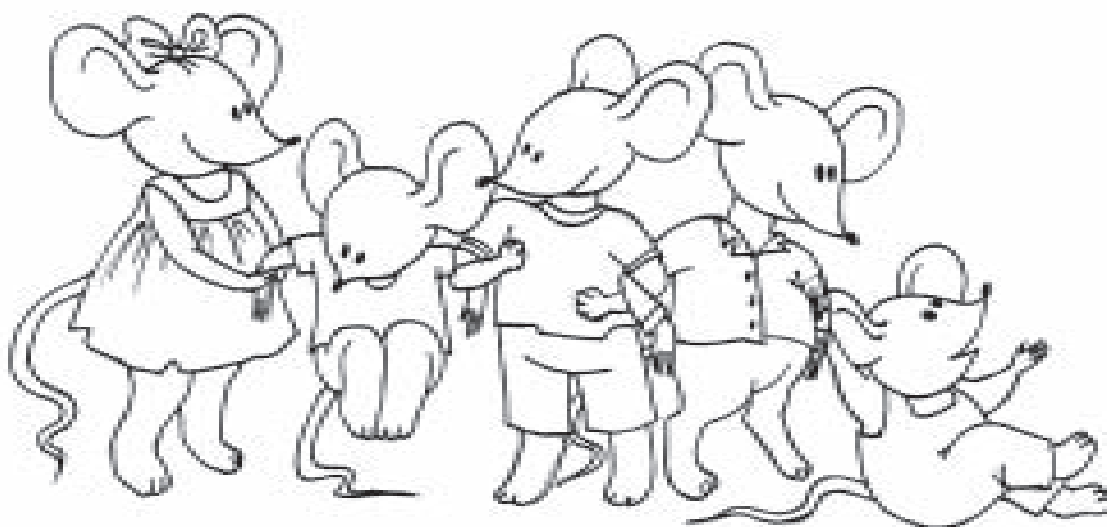
Працягласць гульні: 5 хвілінаў.

Апісанне гульні

У пачатку гульні вядучы па чарзе гаворыць кожнаму з удзельнікаў “на вуха” назву якой-небудзь жывёлы. 4-5 гульцам кажа назвы розных жывёлаў (напрыклад, ліса, мядзведзь і г.д.), а астатнім – называе адну жывёлу (напрыклад, мыш). Назву сваёй жывёлы кожны ўдзельнік мусіць захоўваць у сакрэце ад іншых.

Пасля ўсе ўдзельнікі становяцца ў кола, моцна трымаючы адно аднаго пад рукі, і ўважліва слухаюць вядучага, які пачынае пералічваць назвы разнастайных жывёлаў (пажадана прыгадаць і тых жывёлаў, назвы якіх не даваліся ўдзельнікам). Калі гулец пачуе назву сваёй жывёлы, ён павінен хутка адарваць ногі ад падлогі, павіснуўшы на руках таварышаў, якім, у сваю чаргу, неабходна ўтрымаць яго.

У самы апошні момант вядучы называе тую жывёлу, якая была ў большасці ўдзельнікаў.



“Дакрануцца да...”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе ўдзельнікаў.

Матэрыялы і абсталяванне: магнітафон.

Пляцоўка: памяшканне, якое забяспечвае вольны рух усіх удзельнікаў. Калі гульня праходзіць на вуліцы, неабходна акрэсліць межы гульнявой пляцоўкі.

Увага! Можна выкарыстоўваць музычнае суправаджэнне.

Колькасць удзельнікаў: да 25 гульцоў.

Працягласць гульні: 2-3 хвіліны.

Апісанне гульні

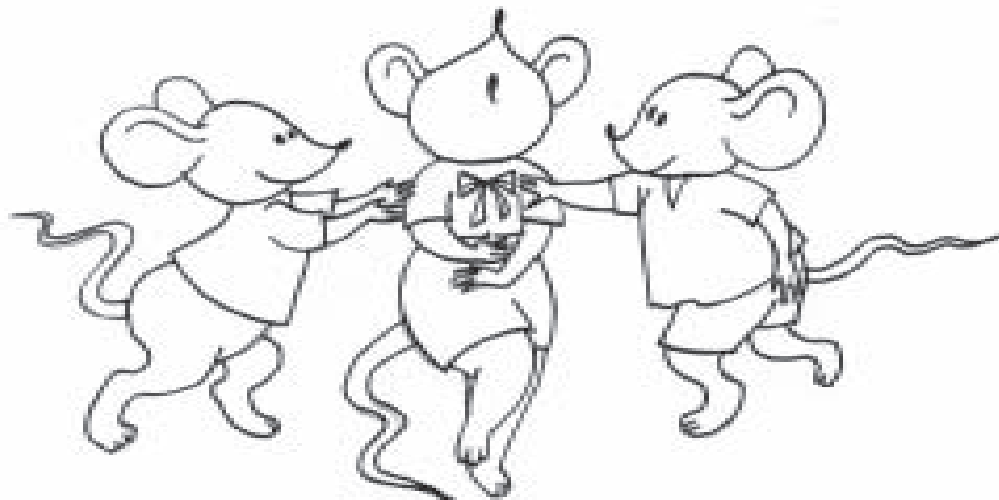
Удзельнікі ў вольным парадку рухаюцца па пакоі. Потым вядучы просіць усіх дакрануцца да прадмета, дэталі якога-небудзь прадмета, пэўнага колеру ў адзенні і ўпрыгожваннях удзельнікаў. Словы, якія кажа вядучы, могуць быць наступныя: “Дакраніцеся, калі ласка, да левага вуха (гузіка, белага колеру, правай каленкі і г.д.)”.

Удзельнікам пасля словаў вядучага неабходна знайсці названы прадмет (дэталю прадмета) не на сабе, а на іншым гульцы, і дакрануцца да яго.

Пасля таго як усе ўдзельнікі выканалі заданне, яны зноў працягваюць рухацца па пакоі.

Варыянт!

Вядучы можа папрасіць не проста дакранацца да нечага, а дакранацца чым-небудзь, напрыклад, каленкамі, спіной, рукамі і г.д.



“Паляванне за хвастом цмока”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе ўдзельнікаў.

Матэрыялы і абсталяванне: хустка.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як у спартовай зале, так і на вуліцы.

Колькасць удзельнікаў: да 40 гульцоў.

Працягласць гульні: 10-15 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі гульні дзяляцца на каманды па 10-12 гульцоў. Колькасць камандаў мусіць быць цотнай.

У кожнай камандзе гульцы становяцца адно за адным і кладуць рукі на талію чалавека, які стаіць спераду. Першы гулец у шэрагу з’яўляецца “галавой” цмока, апошні – “хвастом”, а ўсе астатнія ствараюць “тулава”.

У працэсе гульні “галава” кожнага цмока спрабуе дакрануцца да “хваста” іншага цмока. Пры гэтым цмок не павінен разрывацца.

Уловы “хваста” спыняюцца, калі:

- “галава” дакранулася да “хваста”;
- “тулава” цмока разарвалася;
- “галава” не змагла злавіць “хвост”.

Пажадана даць усім гульцам магчымасць паўдзельнічаць у ролі “галавы”, “тулава” і “хваста” цмока.

Варыянт! Калі ўдзельнікаў гульні мала (10-12 гульцоў), то ствараецца толькі адзін цмок, прычым ён ловіць асабісты “хвост”.

Варыянт! Удзельнікі гульні робяць адну калону і абхопліваюць рукой сцягну таго, хто стаіць спераду. Апошняму гульцу замацоўваюць за штаны (спадніцу) хустку – “хвост” цмока. Задача “галавы” – дакрануцца да “хваста” (хусткі) іншага цмока альбо да ўласнага “хваста”.



“Шумавая сцяна”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе ўдзельнікаў.

Матэрыялы і абсталяванне: 3-4 алоўкі, папера фармату А4.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць на вуліцы, у памяшканні.

Увага! Праверце, калі ласка, ці не перашкаджаеце вы каму-небудзь.

Колькасць удзельнікаў: да 20 гульцоў.

Працягласць гульні: 20-30 хвілінаў.

Апісанне гульні

Гульцы дзяляцца на тры групы, удзельнікі якіх становяцца ў шэрагі паралельна адно аднаму. Адна каманда выконвае ролю “тых, хто загадвае”, другая – “шумавой сцяны”, а трэцяя – “тых, хто здагадваецца”. Пад час гульні ўсе ўдзельнікі павінны паспрабаваць сябе ва ўсіх трох ролях.

Гульня пачынаецца з таго, што каманда “тых, хто загадвае” прыдумвае якое-небудзь слова (словазлучэнне, сказ). Па сігналу вядучага ім неабходна перадаць загаданае “тым, хто здагадваецца”. Пры гэтым яны імкнуцца пераадолець “шумавую сцяну”, якая знаходзіцца паміж імі і стараецца крычаць як мага грамчэй. Яны гэта будуць рабіць да таго часу, пакуль “тыя, хто здагадваецца” не зразумеюць тое, што загадала першая каманда.

Гульня заканчваецца, калі ўсе ўдзельнікі пабывалі ва ўсіх трох ролях.

Варыянт! Каманда “тых, хто загадвае” можа перадаваць не кароткую фразу, а тэкст (20-30 словаў).



“Гордзіеў вузел”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе ўдзельнікаў.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні, якое дазваляе вольна перасоўвацца ўдзельнікам.

Колькасць удзельнікаў: да 25 гульцоў.

Працягласць гульні: 5-10 хвілінаў.

Апісанне гульні.

Удзельнікі становяцца ў кола, заплісчваюць вочы і падымаюць рукі пад вуглом 45 градусаў. Па сігналу вядучага, які можа быць выбраны з гульцоў, усе пачынаюць павольна рухацца наперад да сутыкнення іхных рук з рукамі іншых удзельнікаў.

Спыніўшыся і не расплісчваючы вочы, удзельнікі бяруцца за рукі. Усе рукі ўдзельнікаў павінны быць злучаныя, але такім чынам, каб адначасова за адну руку не трымаліся некалькі гульцоў. У выніку атрымліваецца “Гордзіеў вузел”.

Па сігналу вядучага ўдзельнікі расплісчваюць вочы, і ўсе разам (альбо вядучы) спрабуюць развязаць “Гордзіеў вузел”, не адпускаячы рук.



“Паветраны бой”

Гульня садзейнічае:

развіццю ўвагі ўдзельнікаў.

Матэрыялы і абсталяванне: крэслы.

Пляцоўка: любое памяшканне.

Колькасць удзельнікаў: да 15 гульцоў.

Працягласць гульні: 5-10 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі сядуць у кола і разлічваюцца па парадку, запамінаючы асабісты нумар. Гэта нумары іхных самалётаў. Пасля гульцы ставяць рукі перад сабой, згінаючы іх у лакцях, а далоні сціскаюць у кулак, падымаючы вялікі палец уверх.

Вядучы паказвае ўдзельнікам неабходныя рухі, якія яны будуць пад час гульні выконваць разам: рухі рук уніз-уверх (2 разы), далей – два пляскі ў далоні, потым рухі паўтараюцца.

Далей тлумачыцца, як ажыццяўляецца змена вядучага. Вядучы, першым пачынаючы гульню, разам з рухамі рук уніз-уверх называе свой нумар (напрыклад, “першы-першы”). Потым ідуць пляскі ў далоні, а пасля разам з рухамі рук называецца нумар, якому перадаецца ход (напрыклад, “сёмы-сёмы”). Зноў усе пляскаюць у далоні, пасля чаго ўдзельнік пад нумарам сем называе свой нумар (“сёмы, сёмы”) і адразу за пляскамі перадае свой ход іншаму гульцу, называючы яго нумар. Спачатку вядучы прапануе зрабіць спробны тур, каб усе ўдзельнікі змаглі зразумець сутнасць гульні, запомніць неабходныя рухі.

Пасля спробнага тура пачынаецца асноўны этап гульні, у працэсе якога тэмп руху рук рэгулюе ўдзельнік, да якога перайшоў ход (хутчэй – павольней).

Удзельнікі выходзяць з гульні, калі:

- пераблыталі нумары;
- збіліся з рытму;
- назвалі нумар, які выйшаў з гульні.

Гульцы, якія перастаюць быць непасрэдна ўдзельнікамі гульні, не сыходзяць з кола, а застаюцца ў ім. Гэта патрабуе большай уважлівасці ад тых, хто працягвае гуляць. Гульня заканчваецца, калі застаўся адзін удзельнік – пераможца, ці калі гульцы стаміліся.



“Вазьмі і перадай”

Гульня садзейнічае:

развіццю ўяўлення ўдзельнікаў;
развіццю невербальнай камунікацыі.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні.

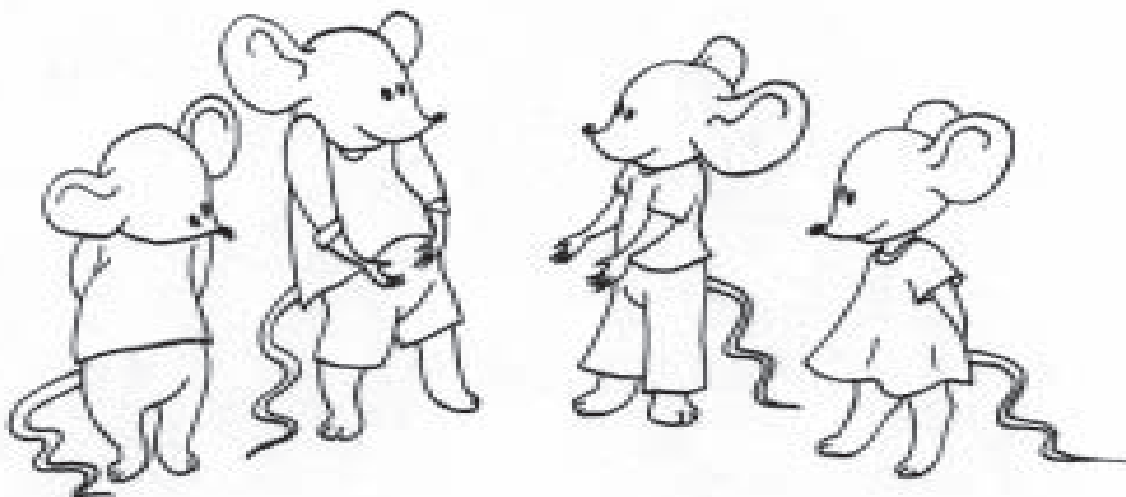
Колькасць удзельнікаў: да 20 гульцоў.

Працягласць гульні: 5-10 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі сядуць у кола і перадаюць адно аднаму ўяўныя прадметы, называючы іх.

Напрыклад, адзін удзельнік звяртаецца да іншага: “Алесь, перадай, калі ласка, Святлане цяжкі, чамадан”. Алесь ледзь падымае яго з падлогі, дэманструючы, які ён цяжкі і перадае яго Святлане. Святлана звяртаецца да наступнага ўдзельніка і просіць яго перадаць каму-небудзь нейкі іншы прадмет. Гулец з дапамогай мімікі і жэстаў перадае гэты прадмет далей і г.д.



“Вецер дзьме на...”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе ўдзельнікаў.

Матэрыялы і абсталяванне: калі гульня праходзіць у памяшканні, то будуць неабходныя крэслы.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць у любым памяшканні. Пры правядзенні гульні на вуліцы, неабходна вызначыць месца кожнага ўдзельніка.

Увага! На пляцоўцы для гульні не павінна быць пабочных прадметаў. Крэслы мусяць стаяць на бяспечнай адлегласці ад іншых аб’ектаў (сталоў, шафаў і г.д.).

Колькасць удзельнікаў: да 25 гульцоў.

Працягласць гульні: 5-10 хвілінаў.

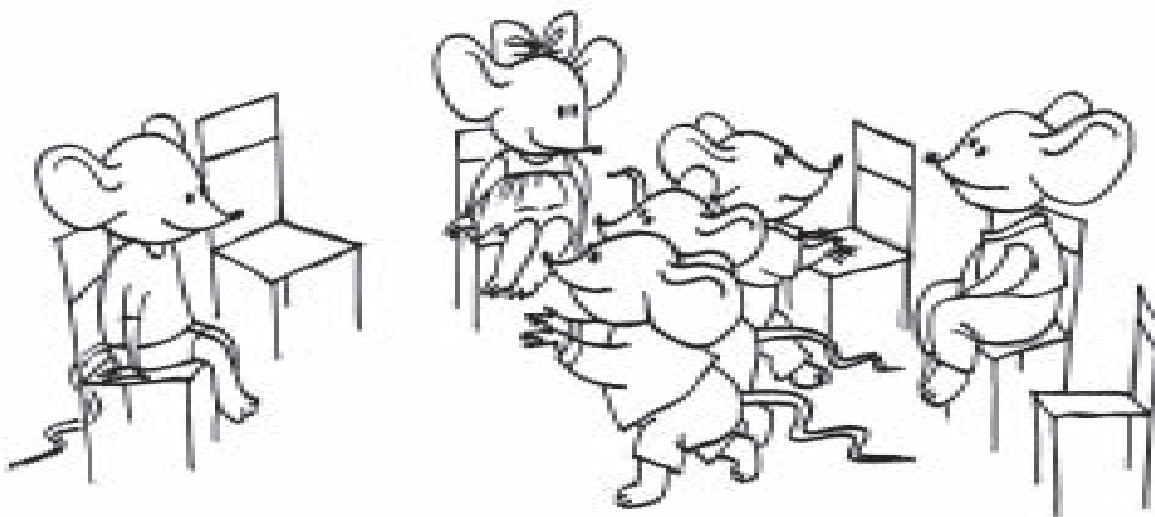
Апісанне гульні

Удзельнікі сядуць у кола. Вядучы стаіць у цэнтры кола і кажа наступную фразу: “Вецер дзьме на тых, хто раніцай снедаў”. Усе, каму падыходзіць гэтая прыкмета, мусяць устаць са свайго месца і заняць іншае. Пры гэтым гульцы не павінны сядзець на суседнія крэслы і зноў вяртацца на сваё. Заняць вольнае крэсла імкнецца і вядучы.

Той удзельнік, які застаўся без крэсла, становіцца вядучым і працягвае гульню. Ён займае месца ў цэнтры кола і называе іншую прыкмету (напрыклад, “Вецер дзьме на тых, каму падабаецца марозіва”).

Варыянт!

Вядучы можа выкарыстоўваць іншы варыянт фразы: “Мяняюцца месцамі ўсе тыя, хто...”, называючы ў ёй нейкую прыкмету.



“Мадам Шамкіна”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе ўдзельнікаў.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні.

Колькасць удзельнікаў: да 20 гульцоў.

Увага! Перад правядзеннем гульні неабходна пераканацца ў тым, што ў групе няма ўдзельнікаў, якія маюць праблемы з маўленнем.

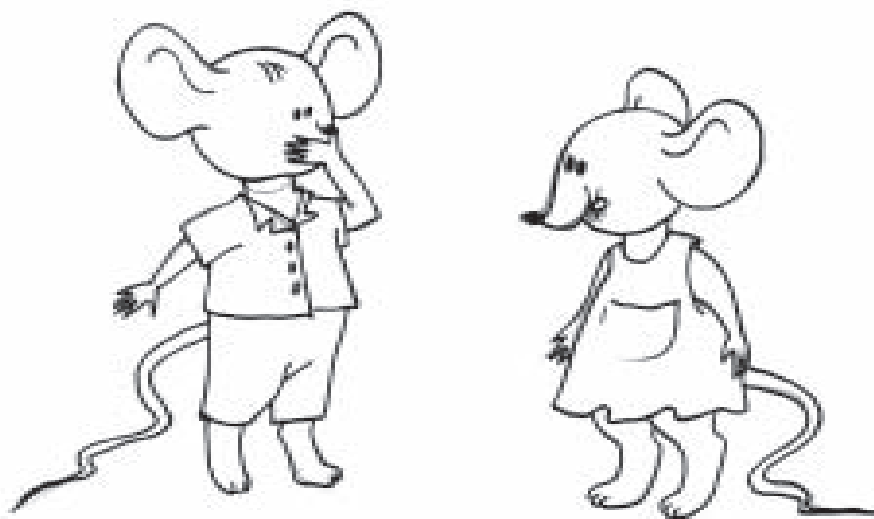
Працягласць гульні: 5-10 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі сядуць у кола. Вядучы задае пытанне суседу з правага або з левага боку: “Ці ведаеце вы мадам Шамкіну?” Пасля міні-дыялога паміж вядучым і гульцом (дыялог развіваецца ў вольнай форме: удзельнікі могуць апісваць яе знешнасць, дзеянні, якія яна выконвае, стыль паводзінаў) размова пераходзіць да іншага ўдзельніка па колу. Пытанне “Ці ведаеце вы мадам Шамкіну?” задае ўдзельнік, які першы пачаў размову з вядучым.

Важнай умовай з’яўляецца тое, што гульцы ў працэсе дыялога мусяць імкнуцца вымаўляць фразы такім чынам, каб суразмоўца не ўбачыў іхных зубоў.

Калі апошні ўдзельнік задае вядучаму пытанне: “Ці ведаеце вы мадам Шамкіну?”, той адказвае: “Вой, дык гэта ж я!”



“Ку”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе ўдзельнікаў.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць у памяшканні, якое забяспечвае вольны рух усіх удзельнікаў. Калі гульня праходзіць на вуліцы, неабходна дакладна акрэсліць межы пляцоўкі.

Колькасць удзельнікаў: да 20 гульцоў.

Працягласць гульні: 5 хвілінаў.

Апісанне гульні

Выбіраецца адзін удзельнік, які будзе выконваць ролю “Ку”. “Ку” на працягу ўсёй гульні маўчыць.

Усе ўдзельнікі заплішчваюць вочы (калі ёсць хусткі, імі можна завязаць вочы) і пачынаюць хаатычна рухацца па пакоі. Тое самае робіць і “Ку”.

Сутыкаючыся, удзельнікі вітаюць адно аднаго словам “Ку”. Павітаўшыся, яны працягваюць самастойны рух далей.

Калі адзін з тых, хто сустрэўся, не адкажа на вітанне, гэта азначае, што ён і ёсць “Ку”. Усе, хто не атрымаў адказу на прывітанне, аўтаматычна становяцца “Ку”. Яны бяруць “Ку” за руку і далей працягваюць гульню моўчкі, рухаючыся разам з “Ку”.

Кожны ўдзельнік, які сутыкнецца з ланцужком “Ку”, мусіць знайсці ягонае апошняе звяно і далучыцца да яго.

Гульня працягваецца да таго часу, пакуль усе ўдзельнікі не сутыкнуцца з “Ку”.



“Пашыхтавацца па ...”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе;
развіццю ўвагі ўдзельнікаў;
развіццю ў гульцоў навыкаў сумесных дзеянняў.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў спартовай зале.

Колькасць удзельнікаў: да 30 гульцоў.

Працягласць гульні: 10 – 15 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі дзеляцца на дзве альбо тры каманды (мінімальная колькасць гульцоў у адной камандзе – 6 чалавек, максімальная – 12), якія становяцца ў шэрагі адна насупраць адной.

Вядучы паказвае месца, дзе будзе знаходзіцца пачатак кожнай каманды. Потым ён камандуе: “Пашыхтавацца па...”, называючы якую-небудзь прыкмету (напрыклад, памер абутку, колер валасоў, дата народзінаў і г.д.). Задача кожнай каманды як мага хутчэй выканаць заданне вядучага і пабудаваць свой шэраг ад самага вялікага ўдзельніка (гэта пачатак каманды) да самага маленькага (ад самага цёмнага да самага светлага і г.д.).

Перамагае тая каманда, якая выконвае заданне перашай.



“Блізка, а ўзяць не проста”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе;
развіццю спрытнасці ўдзельнікаў.

Матэрыялы і абсталяванне: любы прадмет, а лепш за ўсё цацка, скакалка, крэсла.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні.

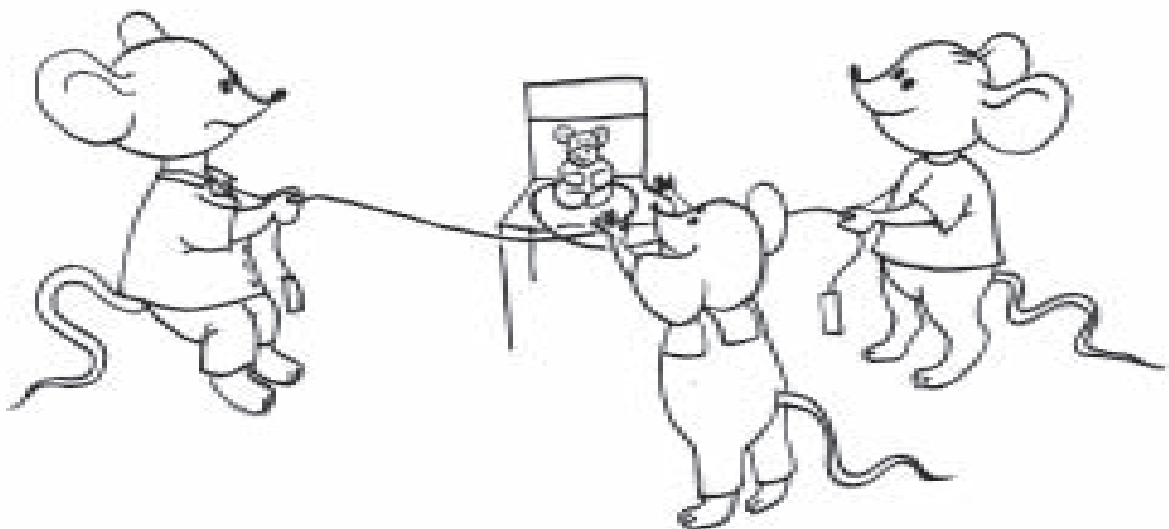
Колькасць удзельнікаў: да 20 гульцоў.

Працягласць гульні: 5-10 хвілінаў.

Апісанне гульні

Два ўдзельнікі робяць пятлю з скакалкі і кладуць яе на крэсла. У цэнтры пятлі змяшчаецца прадмет (цацка).

Астатнія ўдзельнікі па чарзе спрабуюць узяць прадмет да таго, як два гульцы паспеюць зацягнуць пятлю.



“Фруктовая салата”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: крэслы.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні.

Увага! Неабходна дакладна пазначыць месца кожнага ўдзельніка.

Колькасць удзельнікаў: да 25 гульцоў.

Працягласць гульні: 10-15 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі, седзячы ў коле, называюць па чарзе садавіну/ягады (назвы могуць паўтарацца), прысвойваючы сабе гэтыя назвы. Напрыклад, яблык, сліва, вішня, банан і г.д.

Пасля гэтага вядучы называе без ладу некалькі назваў садавіны/ягадаў, а ўдзельнікі, якія прысвоілі сабе дадзеныя назвы, павінны хутка памяняцца месцамі.

Па камандзе “Фруктовая салата” мяняюцца месцамі ўсе гульцы. Вядучы ў гэты час таксама шукае сабе месца ў коле. Той удзельнік, які не паспеў заняць месца, становіцца вядучым.



“Бразільская бабуля”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць на вуліцы альбо ў памяшканні, якое дазваляе ўдзельнікам вольна рухацца.

Колькасць удзельнікаў: да 30 гульцоў.

Працягласць гульні: 5 хвілінаў.

Апісанне гульні

Зыходнае становішча: удзельнікі і вядучы стаяць у коле. Спачатку вядучы кажа пэўныя словы, потым паказвае пэўныя рухі і вяртаецца ў зыходнае становішча. Удзельнікі пасля вядучага паўтараюць словы і рухі. Пасля паўтору гульцы вяртаюцца ў зыходнае становішча.

Словы і рухі вядучага:

1. “У мяне ў Бразіліі ёсць бабуля”.
2. “У мяне ў Бразіліі ёсць бабуля. У яе вось такая нага (*Вядучы ставіць правую нагу наперад, імкнучыся вывярнуць яе нажом унутр*)”.
3. “У мяне ў Бразіліі ёсць бабуля. У яе вось такая нага (ставіць правую нагу) і вось такая рука (*Вядучы падымае правую руку перад грудзямі локцем наперад*)”.
4. “У мяне ў Бразіліі ёсць бабуля. У яе вось такая нага (*робіць адпаведны рух*), вось такая рука (*адпаведны рух*), і вось такая галава (*Вядучы кладзе галаву на плячо сагнутай рукі*)”.
5. “У мяне ў Бразіліі ёсць бабуля. У яе вось такая нага (*рух*), вось такая рука (*рух*), вось такая галава (*рух*) і вось такі твар (*Вядучы высоўвае язык і паказвае яго ўсім*)”.
6. “У мяне ў Бразіліі ёсць бабуля. У яе вось такая нага (*рух*), вось такая рука (*рух*), вось такая галава (*рух*), вось такі твар (*рух*). І яна вось так скача (*Вядучы робіць падскокі на месцы*)”.
7. “У мяне ў Бразіліі ёсць бабуля. У яе вось такая нага (*рух*), вось такая рука (*рух*), вось такая галава (*рух*), вось такі твар (*рух*). Яна вось так скача (*рух*) і кажа: “Якая я прыгожая! Калі ўдзельнікі скажуць апошнія словы і зробіць апошні рух, вядучы кажа: “Якая бабуля, такія і ўнукі”.



“Паспее – не паспее”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе ўдзельнікаў.

Матэрыялы і абсталяванне: два шалікі, магнітафон.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні.

Увага! Пажадана падбраць музычнае суправаджэнне.

Колькасць удзельнікаў: да 20 гульцоў.

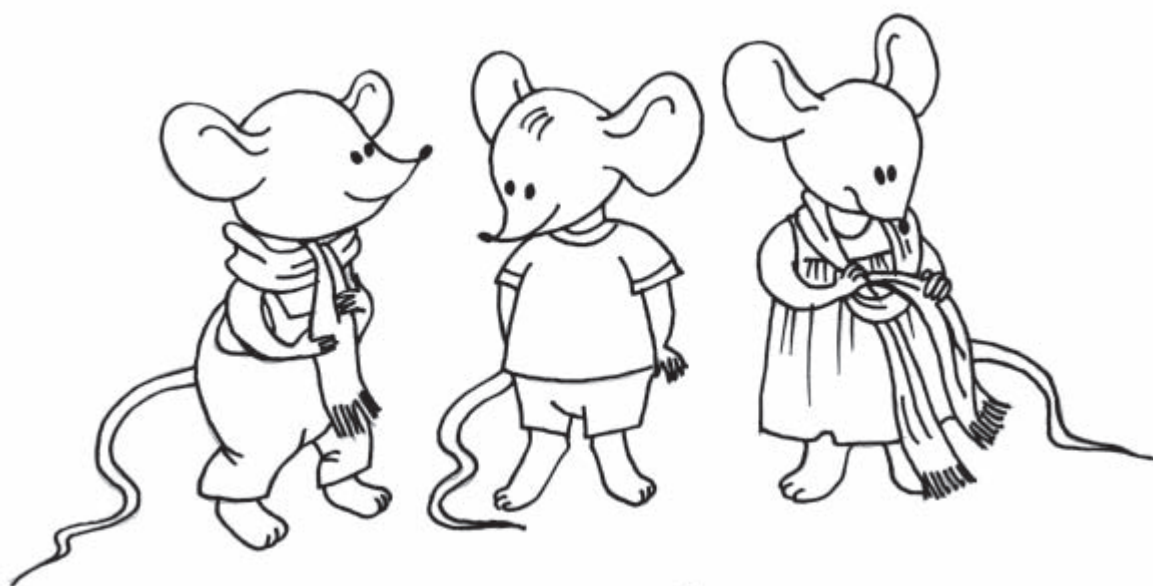
Працягласць гульні: 5-10 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі становяцца ў кола. Першы і восьмы ўдзельнікі атрымліваюць па аднаму шаліку, накідваюць іх сабе на шыю і завязваюць на два вузлы.

Па камандзе вядучага ўдзельнікі пачынаюць перадаваць шалік па гадзінніковай стрэлцы пад музыку. Пры гэтым кожны ўдзельнік мусіць накінуць яго сабе на шыю, завязаць два вузлы, пасля развязаць іх і перадаць шалік іншаму.

Шалікі “дагналі” адно аднаго, калі яны знаходзяцца на адным гульцы.



“Сям’я Майер”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: крэслы, карткі па колькасці ўдзельнікаў.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць у памяшканні, якое забяспечвае вольныя рухі ўдзельнікаў.

Колькасць удзельнікаў: ад 12 да 24 гульцоў. Колькасць удзельнікаў павінна абавязкова дзяліцца на чатыры.

Працягласць гульні: 10-15 хвілінаў.

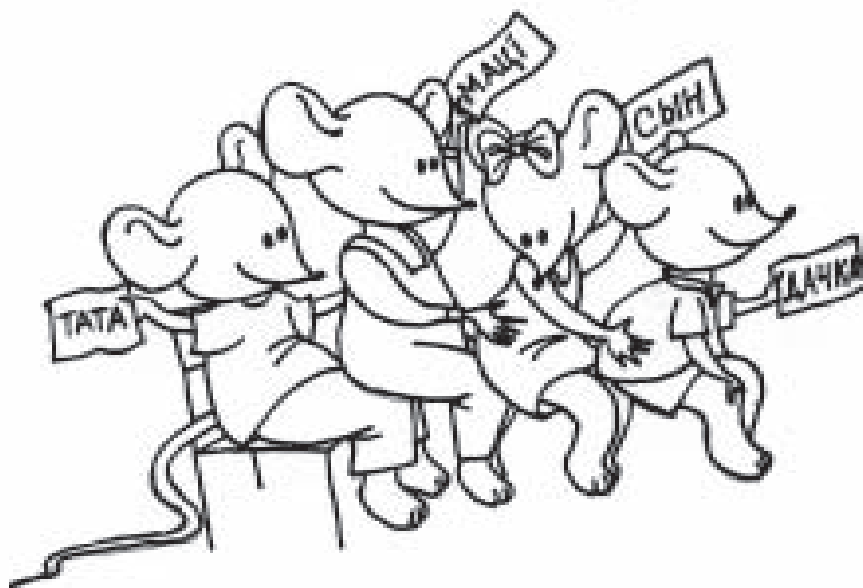
Апісанне гульні

На пачатку гульні выстаўляюцца крэслы па колькасці сям’яў спінкамі ўнутр кола (адно крэсла для адной сям’і).

Удзельнікам раздаюцца карткі, на якіх пазначаны сямейныя ролі. Сям’я складаецца з чатырох чалавек: бацькі, матулі, сына і дачкі. Напрыклад, бацька Майер (Кноле, Шульц, Тон), матуля Майер, сын Майер, дачка Майер і г.д.

Па камандзе вядучага ўдзельнікі пачынаюць хадзіць па аўдыторыі і абменьвацца карткамі (карткі трымаюць зваротным бокам уверх).

Па камандзе “Сям’я!” удзельнікам неабходна прачытаць надпіс на сваёй картцы, сабрацца сям’ямі і сесці на адно з крэслаў наступным чынам: першым сядзе бацька, за ім – маці, потым – сын, і, нарэшце, дачка (удзельнікі сядуць адно аднаму на калені). Перамагае “сям’я”, якая зрэшты першая выканала заданне. Гульню можна паўтарыць, пачаўшы яе зноў з абмену карткамі.



“Пакажы жывёлу”

Гульня садзейнічае:

развіццю ўяўлення ўдзельнікаў;
стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні, якое дазваляе вольна перасоўвацца ўдзельнікам.

Колькасць удзельнікаў: да 20 гульцоў.

Працягласць гульні: 5-10 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі дзяляцца на каманды (5-6 гульцоў у кожнай). На працягу 5 хвілінаў каманды выбіраюць якую-небудзь жывёлу і спрабуюць паказаць яе.

Неабходна ўлічваць, што ў паказе жывёлы павінны прымаць удзел усе гульцы каманды, прычым на падлозе мусіць стаяць мінімальная колькасць ног удзельнікаў.



“Цягнік”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе ўдзельнікаў.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні.

Колькасць удзельнікаў: да 30 гульцоў.

Працягласць гульні: 5 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі дзяляцца на дзве каманды. У кожнай з камандаў удзельнікі сашчапляюцца сагнутымі ў лакцях рукамі і такім чынам утвараюць два “цягнікі”.

Каманды размяшчаюцца так, як паказана на мал. 1.



Мал. 1. Схema размяшчэння гульцоў.

○ – Гулец першай каманды,

● – гулец другой каманды,

△ – капітан першай каманды,

▲ – капітан другой каманды.

Капітаны (яны стаяць першымі) “сашчэпліваюцца” сагнутымі ў лакцях рукамі і імкнуцца перацягнуць адно аднаго на свой бок.

Чыя каманда змагла выканаць гэтую задачу, тая і ёсць пераможца.



“Паляванне парамі”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: калі гульня праходзіць на вуліцы, неабходна дакладна вызначыць межы гульнявой пляцоўкі. Памяшканне павінна забяспечваць вольны рух удзельнікаў.

Колькасць удзельнікаў: да 20 гульцоў.

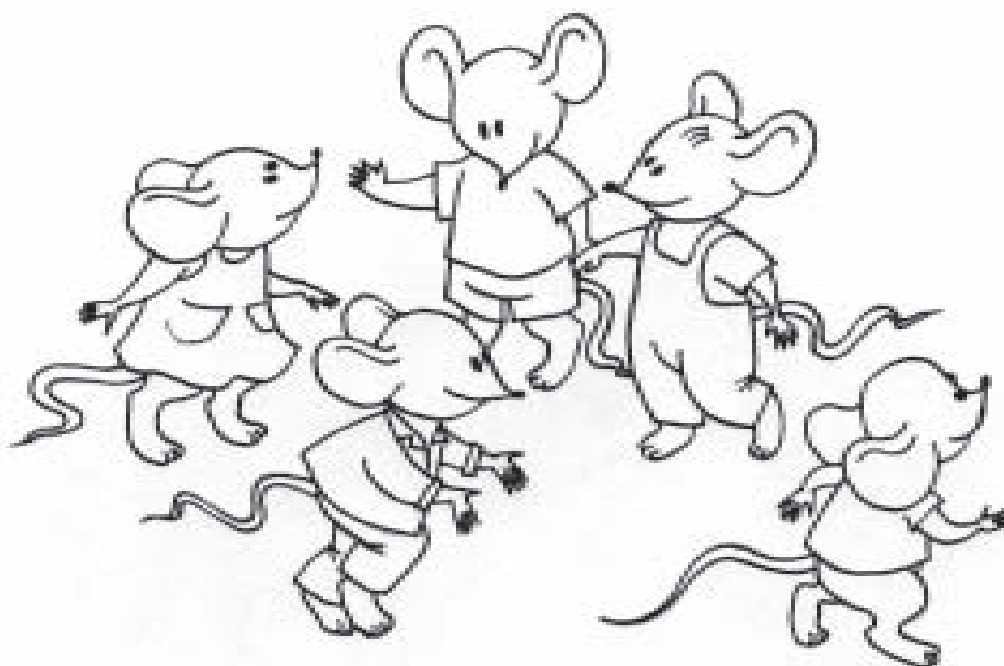
Працягласць гульні: 10-15 хвілінаў.

Апісанне гульні

З групы выбіраецца “паляўнічы”. Ён размяшчаецца на адным баку пляцоўкі, а астатнія – на іншым.

Па камандзе вядучага “паляўнічы” імкнецца схопіць каго-небудзь з гульцоў, дакрануўшыся да яго. Удзельнік, якога злавілі, далучаецца да “паляўнічага”, ствараючы пару, і яны працягваюць “паляванне” разам, трымаючыся за рукі. Удзельнік, якога злавілі другім, бяжыць побач з імі да таго часу, пакуль не зловяць трэцяга, пасля чаго яны (другі і трэці) ствараюць другую пару. З гэтага моманту кожная пара “палюе” самастойна.

Гульня заканчваецца, калі ўсе ўдзельнікі злоўленыя.



“Колеры”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні.

Колькасць удзельнікаў: да 20 гульцоў.

Працягласць гульні: 10-15 хвілінаў.

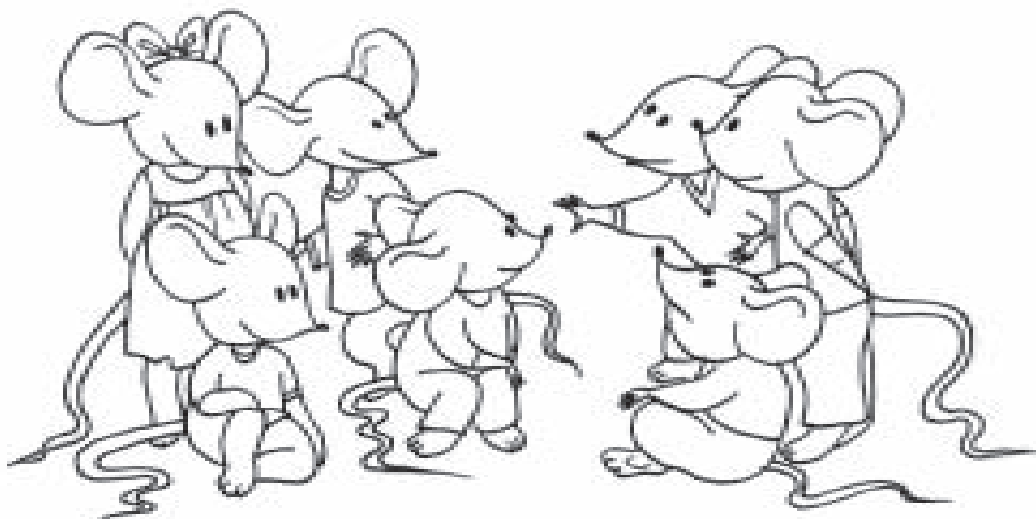
Апісанне гульні

Удзельнікі дзяляцца на дзве каманды з роўнай колькасцю гульцоў у кожнай. Адна каманда сядзе на кукішкі, утвараючы кола. За спіной кожнага з удзельнікаў стае гулец іншай каманды.

Вядучы ходзіць па-за колам, спыняючыся каля аднаго з гульцоў, які стаіць, і пытаецца: “Колькі ў цябе колераў?” Удзельнік называе нейкую лічбу. Якая лічба названа – такую колькасць колаў неабходна прабегчы абодвум удзельнікам (вядучаму і таму, хто стаіць).

Вядучы бяжыць па гадзіннікавай стрэлцы, другі гулец – супраць. Задача палягае ў тым, каб як мага хутчэй прабегчы неабходную колькасць колаў і дакрануцца да гульца, які сядзіць. Той, хто гэта зробіць хутчэй, становіцца ззаду гульца, які сядзіць, а той, хто спазніўся, становіцца вядучым.

Праз некаторы час каманды мяняюцца месцамі.



“Крыжыкі - нолікі”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: крэслы.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні.

Колькасць удзельнікаў: 10-16 гульцоў.

Працягласць гульні: 15-20 хвілінаў.

Апісанне гульні

Перад пачаткам гульні крэслы расстаўляюцца ў тры шэрагі (па тры крэслы ў кожным). Удзельнікі дзеляцца на дзве роўныя па колькасці гульцоў каманды.

Камандам даецца заданне: неабходна размясціцца на крэслах такім чынам, каб тры чалавекі адной каманды сядзелі на адной лініі (гарызантальнай, вертыкальнай, па дыяганалі). Каманды робяць хады па чарзе.

Перамагае тая каманда, якая выконвае дадзеную ўмову.



“ЗУМ”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні.

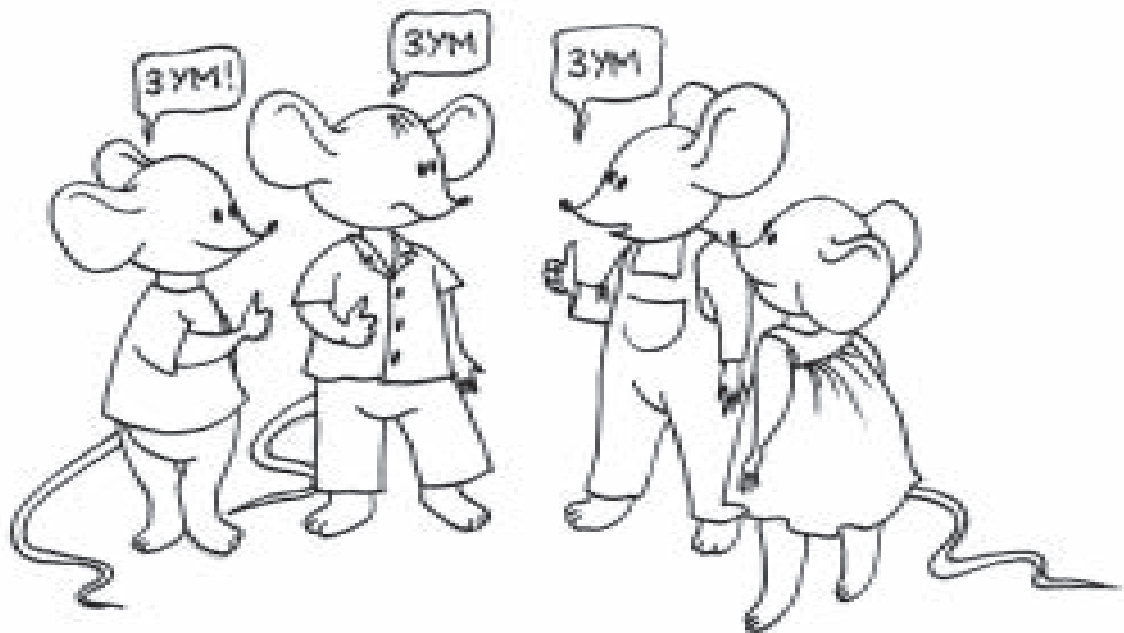
Колькасць удзельнікаў: да 30 чалавек.

Працягласць гульні: 5 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі стаяць у коле. Вядучы выцягвае наперад сціснутую ў кулак руку (пры гэтым ён выстаўляе вялікі палец) і кажа: “ЗУМ”. Потым ён тлумачыць, што дадзены жэст неабходна паўтараць за ім. Калі ўсе ўдзельнікі гэта зрабяць, вядучы прапануе паскорыць тэмп спачатку ў 2 разы, а потым яшчэ ў некалькі разоў.

Апошняю просьбу ўдзельнікі павінны выканаць так хутка, як толькі змогуць.



“Заапарк”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні.

Колькасць удзельнікаў: да 20 гульцоў.

Працягласць гульні: 10-15 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі становяцца, утвараючы кола. Вядучы тлумачыць, як неабходна паказаць тое, што знаходзіцца ў “заапарку”.

Кожную жывёлу (ці прадмет) паказваюць тры гульцы.

Слон: “цэнтравы” ўдзельнік (тут і далей так называецца гулец, які стаіць другім у “тройцы” гульцоў, якія паказваюць) правай рукой трымаецца за нос, а левую прасоўвае праз кола, якое стварылася, так, каб фігура, якая атрымалася, нагадвала хобат слана. Гульцы, што стаяць па абодва бакі, рукамі паказваюць вушы слана (адна рука знаходзіцца на ўзроўні галавы, а другая – на ўзроўні поясу).

Жырафа: “цэнтравы” ўдзельнік падымае рукі ўгору, а гульцы, якія стаяць побач, дакранаюцца далонямі да “тулава жырафы” зверху ўніз і кажуць: “Плямкі, плямкі, плямкі”.

Качачка: “цэнтравы” ўдзельнік падымае рукі, сагнутыя ў лакцях, перад сабой, а далоні кладуцца адна на адну. У працэсе паказу качачкі далонь, што ляжыць зверху, падымаецца і апускаецца, уяўляючы дзюбу. Удзельнікі, якія імітуюць рух хвосціка, варочаюць ніжняй часткай цела.

Пальма: “цэнтравы” ўдзельнік падымае рукі ўгору, гульцы, якія стаяць побач, таксама падымаюць рукі, але крыху нахіляюцца ў розныя бакі.

Тостэр: “цэнтравы” ўдзельнік стаіць роўна, а два ўдзельнікі бяруцца за рукі такім чынам, каб “цэнтравы” гулец апынуўся паміж іхнымі рукамі. Пад час паказу “цэнтравы” ўдзельнік скача, паказваючы ўяўны тост у тостэры.

Міксер: “цэнтравы” ўдзельнік падымае рукі ўгору і разводзіць іх у бакі. Гульцы, што знаходзяцца побач, варочаюцца вакол восі і паказваюць венчыкі міксера.

Вядучы паказвае на ўдзельніка, які будзе цэнтрам фігуры і называе жывёлу ці прадмет, якую неабходна паказаць. Калі хто з удзельнікаў памыліўся, ён становіцца вядучым.



“Паўза”

Гульня садзейнічае:

стваренню памиснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: магнітафон.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні.

Увага! Пажадана падабраць музычнае суправаджэнне.

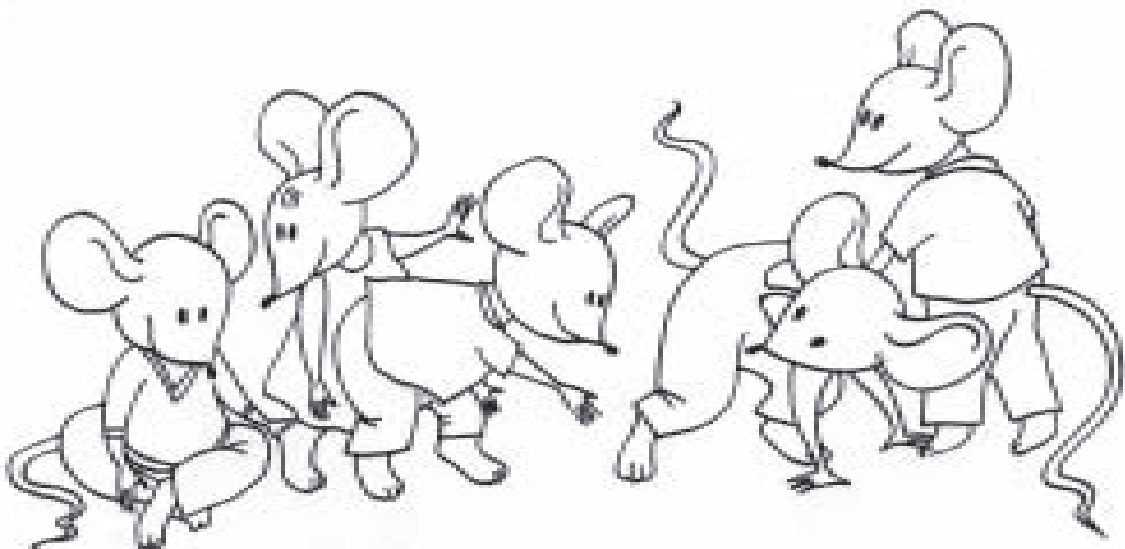
Колькасць удзельнікаў: да 20 гульцоў.

Працягласць гульні: 3-4 хвіліны.

Апісанне гульні

Гучыць музыка, удзельнікі вольна перасоўваюцца па зале.

У момант, калі яна спыняецца, удзельнікам прапануецца на працягу 30 секундаў выканаць пэўнае заданне. Напрыклад, паціснуць руку, як мага большай колькасці гульцоў; аб'яднацца ў групы па колеру вачэй; дакрануцца да як мага большай колькасці пятак; зазірнуць у вочы як мага большай колькасці гульцоў і г.д.



“Сузор’і”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: магнітафон.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні.

Увага! Можна выкарыстоўваць музычнае суправаджэнне.

Колькасць удзельнікаў: да 20 гульцоў.

Працягласць гульні: 5-10 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі вольна рухаюцца па зале пад музыку.

Калі музыка перастае гучаць, вядучы называе любую лічбу ад 1 да 7. Удзельнікі яднаюцца ў малыя групы, прычым колькасць гульцоў у іх вызначаецца лічбай, якую назваў вядучы.

Кожная група, якая стварылася, атрымлівае заданне (нешта паказаць). Пасля выканання задання ўсімі групамі ўдзельнікі зноўку пачынаюць вольны рух пад музыку.

Могуць быць наступныя заданні:

- кожны гулец – афіцыянт у рэстаранце, дзе шмат людзей;
- адзін з удзельнікаў робіць розныя рухі, а другі з’яўляецца ягоным ценем;
- адзін з удзельнікаў – “зламаны машына”, а двое яе піхаюць;
- усе стаяць пад адным парасонам і танчаць;
- адзін з удзельнікаў паказвае лакаматыў, астатнія – вагоны.



“Ураджай”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: пустая пластыкавая бутэлка, крэслы (не абавязкова).

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні.

Колькасць удзельнікаў: да 15 гульцоў.

Працягласць гульні: 5-10 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі стаяць (сядзяць), утвараючы кола ў коле. Кожны гулец па чарзе называе нейкую садавіну/гародніну/ягаду (напрыклад, яблык, сліва і г.д.), які ён выбірае для сябе. Задача астатніх удзельнікаў – запомніць, хто якую назву выбраў.

Вядучы стаіць у цэнтры кола, трымаючы ў руках пустую пластыкавую бутэлку. Кожны з удзельнікаў можа пачаць гульню, называючы які-небудзь плод, перадаючы такім чынам ход таму з удзельнікаў, чый плод ён назваў і г.д. Задача вядучага – хутка зрэагаваць на назву плода, знайсці ўдзельніка, які прысвоіў сабе гэтую назву, і дакрануцца да ягонай галавы бутэлкай, пакуль той не паспеў перадаць ход іншаму ўдзельніку.

Удзельнік і вядучы мяняюцца месцамі, калі:

- удзельнік не паспявае перадаць ход іншаму гульцу (вядучы дакранаецца да ягонай галавы);
- удзельнік называе плод, абраны тым, хто ў дадзены момант выконвае ролю вядучага;
- удзельнік называе свой плод або плод свайго суседа.



“Жыхары. Хаткі. Землятрус”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні.

Колькасць удзельнікаў: да 30 (кратнае 3) гульцоў.

Працягласць гульні: 10 хвілінаў.

Апісанне гульні

Усе ўдзельнікі падзяляюцца на групы па тры асобы. У кожнай з групаў двое бяруцца за рукі, утвараючы маленькае кола – гэта “хатка”, а трэці ўдзельнік становіцца ўнутры кола – гэта “жыхар”.

Па камандзе вядучага “Жыхары!” – “хаткі” застаюцца на месцы, а “жыхары” змяняюць сваё месцажыхарства і шукаюць сабе новыя “хаткі”.

Па камандзе вядучага “Хаткі!” – “жыхары” стаяць на месцы, а “хаткі”, не разрываючы рук, шукаюць новых “жыхароў”.

Па камандзе вядучага: “Землятрус!” – удзельнікі перамешваюцца, утвараючы новыя “хаткі” і новых “жыхароў”.

Каманды могуць называцца вядучым ў такім парадку, як яму хочацца, прычым, пад час выканання задання ўдзельнікамі, ён можа займаць месца аднаго з удзельнікаў. Той, каму не хапіла месца, становіцца вядучым.



“Масаж”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні.

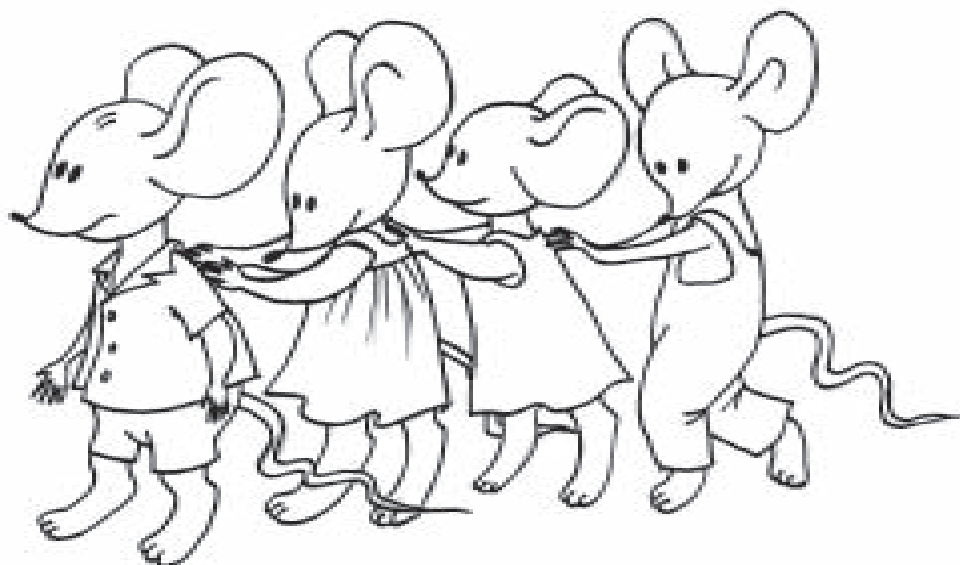
Колькасць удзельнікаў: да 30 гульцоў.

Працягласць гульні: 5 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі гульні становяцца адно за адным, утвараючы кола.

Па сігналу вядучага яны пачынаюць рухацца і масіраваць рукамі гульца, які стаіць наперадзе. Масаж пачынаецца з плячэй, затым павольна пераходзіць на спіну, а потым ў гэтай жа паслядоўнасці зноў вяртаецца да плячэй.



“Джунглі”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: крэслы.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні.

Колькасць удзельнікаў: да 25 гульцоў.

Працягласць гульні: 4-5 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі дзеляцца на чатыры групы: “змеі”, “ільвы”, “малпы” і “паляўнічыя”. Кожнай групе адпавядаюць пэўныя жэсты і гукі.

Вядучы просіць:

- “змеі” – пашыпецць і адной рукой зрабіць хвалепадобныя рухі наперад;
- “ільвоў” – зарычаць і дзвюма рукамі імітаваць пашчу зверу;
- “малпаў” – пракрычаць “О! о! о!” і пачасаць макушку галавы;
- “паляўнічых” – паказаць рукамі ружжо і вымавіць гукі, падобныя на выбухі.

Кожная група абірае лідэра, які сядзе наперадзе і будзе перадаваць ход.

Пачаць гульню можа кожная група (напрыклад “змеі”), паказваючы свае жэсты і вымаўляючы свае гукі (5 секундаў). Пасля лідэр групы пачынае паказваць жэсты і гукі тае групы, якой ён жадае перадаць ход. Такім чынам, усе групы па чарзе паказваюць свае жэсты і вымаўляюць свае гукі.

Напрыканцы гульні вядучы можа папрасіць, каб усе групы адначасова паказалі свае жэсты і вымавілі свае гукі.



“Кароль малпаў”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні.

Колькасць удзельнікаў: ад 10 і больш.

Працягласць гульні: 10-13 хвілінаў.

Апісанне гульні

У пачатку гульні вызначаецца добраахвотнік з добрым пачуццём гумару, які не павінен ведаць усе ўмовы гульні. Дзея гэтага яго просяць на нейкі час выйсці з памяшкання, дзе праходзіць гульня (або адысці далей ад групы, калі гульня праходзіць на вуліцы).

Потым вядучы тлумачыць астатнім удзельнікам сутнасць гульні: на шматразовае пытанне гульца, які вернецца “Хто Кароль малпаў?” усе павінны:

- у першы раз біць сябе рукамі ў грудзі і крычаць “Я”;
- у другі раз таксама біць сябе ў грудзі і крычаць “Я”;
- на трэці раз зрабіць выгляд, што збіраюцца біць рукамі ў грудзі і адкрыць рот, каб сказаць “Я”, але не вымаўляць гэтае слова ўслых.

Удзельніка, які вяртаецца, знаёмяць з наступнымі правіламі гульні: ён мусіць вызначыць у групе “Каралю малпаў”, уважліва назіраючы за ўсімі ўдзельнікамі.

Далей вядучы просіць удзельніка задаць пытанне. Група дае адказ. Вядучы просіць задаць пытанне другі раз. Група зноўку адказвае. Пасля чаго вядучы кажа ўдзельніку яшчэ раз задаць пытанне і разам з усімі паўтарыць рухі і грымкі вымавіць: “Я!”, тлумачачы гэта тым, што, магчыма, гэта дапаможа яму здагадацца, хто “Кароль малпаў”. Удзельнік трэці раз задае пытанне. Група, у адпаведнасці з правіламі гульні, не адказвае, а толькі імітуе адказ.

Калі ўдзельнік здагадаўся, што гэта быў жарт, яму прысвойваецца званне “Кароль малпаў”.



“Кенгуру”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні.

Колькасць удзельнікаў: неабмежаваная.

Працягласць гульні: 7-10 хвілінаў.

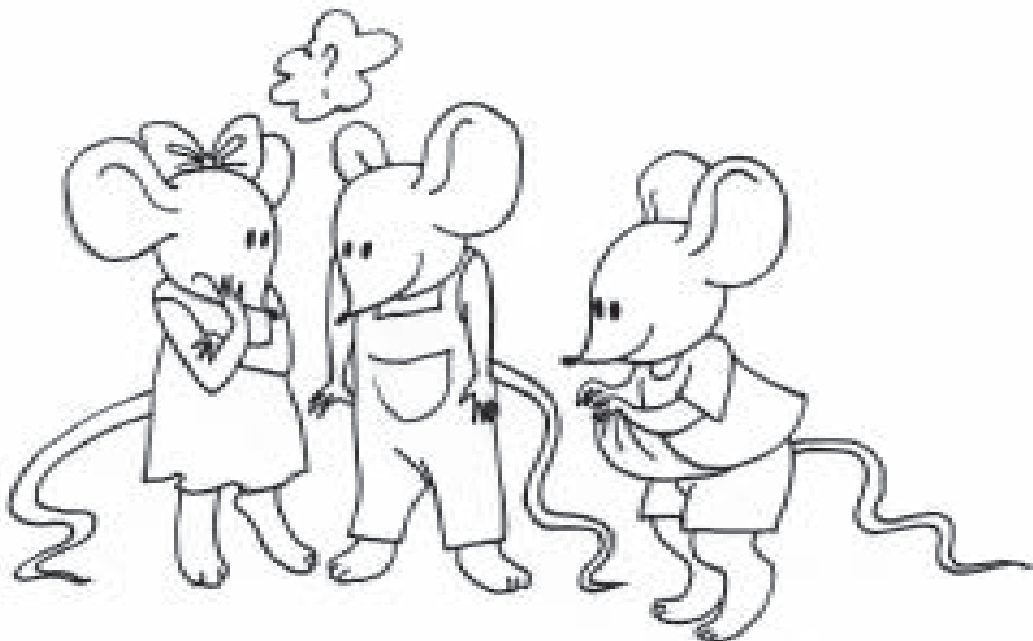
Апісанне гульні

На пачатку гульні вызначаецца добраахвотнік з добрым пачуццём гумару, які выходзіць з памяшкання (альбо сыходзіць на вялікую адлегласць ад групы) разам з вядучым. Вядучы прапануе яму падумаць нейкі час над тым, як лепш паказаць кенгуру.

Пасля вядучы вяртаецца ў групу і кажа пра тое, што добраахвотнік будзе паказваць кенгуру. Задача ўсіх астатніх гульцоў – рабіць выгляд, што яны адгадваюць, але пры гэтым называць іншыя жывёлы, акрамя кенгуру.

Добраахвотніка запрашаюць у памяшканне, дзе праходзіць гульня, і прапануюць паказаць загаданую ім жывёлу як мага дакладней, каб астатнія ўдзельнікі змаглі здагадацца.

Назву жывёлы можна сказаць, калі добраахвотнік пачынае злавацца альбо губляецца цікавасць да гульні.



“Тры крэслы”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: крэслы па колькасці ўдзельнікаў плюс тры вольныя.

Пляцоўка: любое памяшканне.

Колькасць удзельнікаў: ад 10 да 20 гульцоў.

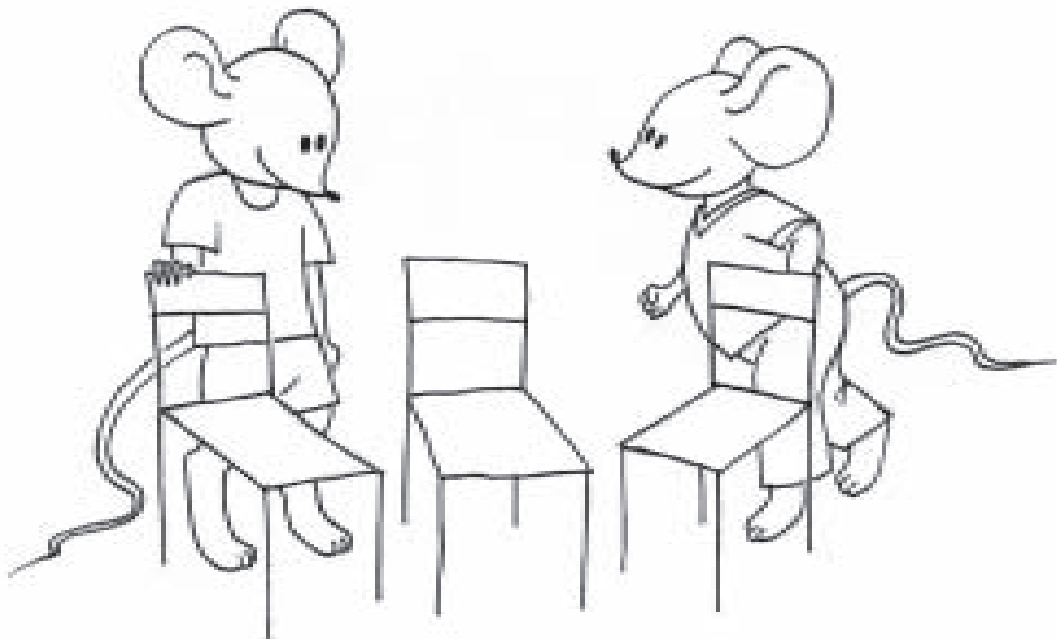
Працягласць гульні: да 15 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі сядуць на крэслы, утвараючы паўкола. На вольнае месца ставяцца тры пустыя крэслы, практычна замыкаючы кола.

Вядучы сядзе на сярэдняе сярод пустых крэсла і называе прадмет/з’яву і г.д. Ягонныя словы гучаць, напрыклад, такім чынам: “Я – рэклама, я адна”. Астатнія ўдзельнікі шукаюць прадметы/з’явы, якія цесна звязаныя з тым, што называе вядучы. Гулец, які знайшоў такі прадмет/з’яву, кажа, напрыклад: “А я – тэлевізар, па якому паказваюць рэкламу” і займае адно крэсла побач з вядучым. Гэтак жа робіць яшчэ адзін гулец, кажучы, што ён, напрыклад, “зубная паста, якую рэкламуюць”.

Вядучы выбірае тое, што яму больш пасуе, называе гэты прадмет і сыходзіць з адпаведным гульцом, займаючы вольныя месцы ў паўколе. Напрыклад, ён выбраў “тэлевізар”. Гулец, які застаўся – “зубная паста” – сядзе на сярэдняе крэсла і кажа: “Я – зубная паста, я адна”. Гульня паўтараецца нанова.



“Да пэўнай кропкі”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе;
канцэнтрацыі ўвагі ўдзельнікаў.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: любое вялікае памяшканне без мэблі.

Колькасць удзельнікаў: ад 10 да 20 гульцоў.

Працягласць гульні: да 5 хвілінаў.

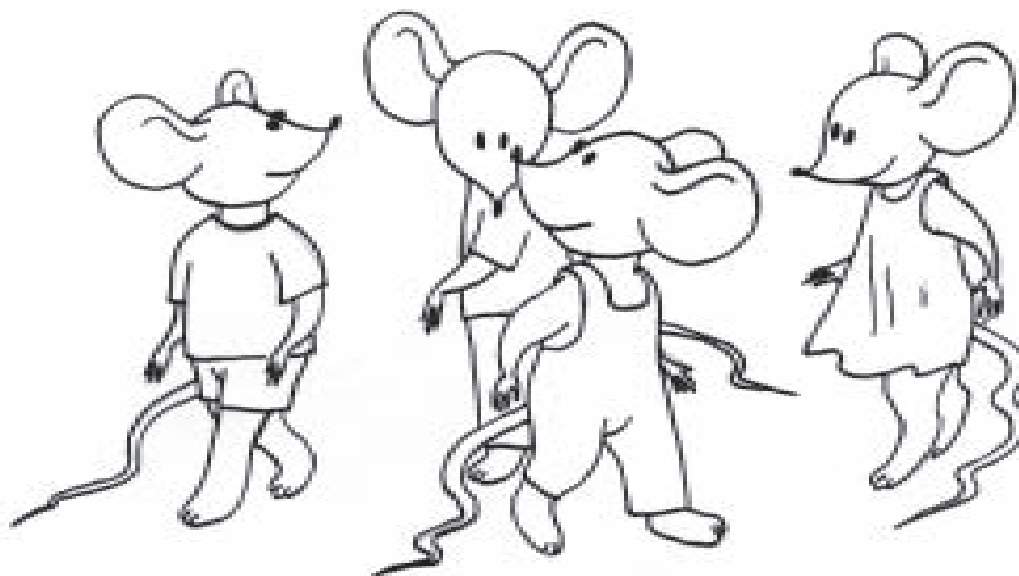
Апісанне гульні

На самым пачатку гульні кожны ўдзельнік выбірае для сябе ў пакоі нейкую акрэсленую “кропку”. Потым усе гульцы пачынаюць вольна рухацца па пакоі да таго часу, пакуль не пачуюць каманду “Стоп!”

Пасля гэтай каманды кожны бяжыць да сваёй кропкі.

Можна дадаць правілы, як да гэтай кропкі дабегчы, напрыклад:.

- Скажы кожнаму напатканаму сябру “Прывітанне!”
- Глядзі толькі на падлогу.
- Бяжы, круцячыся вакол сябе.
- Скачы, круцячыся вакол сябе.
- Ідзі, адварнуўшыся плячыма.
- Ідзі з закрытымі вачыма.
- Ідзі паціху.
- Ідзі прама да мэты.
- Выбяры найдаўжэйшы шлях.



«Вяр’яцкія дні»

Гульня садзейнічае:

развіццю памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы (неабходна дакладна вызначыць межы пляцоўкі), так і ў памяшканні, якое дазваляе ўдзельнікам вольна рухацца.

Колькасць удзельнікаў: 15-20 гульцоў.

Працягласць гульні: да 45 хвілінаў.

Апісанне гульні

А. Кот і мышы

Удзельнікі становяцца адно насупраць аднаго ў парах. Выбіраюцца два гульцы – кот і мыш, якія будуць бегаць паміж астатнімі парамі. Мыш можа ўцячы ад ката, ускочыўшы некаму на плечы. Прычым, гулец які стаяў насупраць таго, каму ўскочылі на плечы, сам становіцца мышшу і гульня працягваецца.

Калі кот зловіць мыш – ролі мяняюцца. У вялікай групе адначасова можа ганяцца адно за адным не адна пара катоў і мышэй.

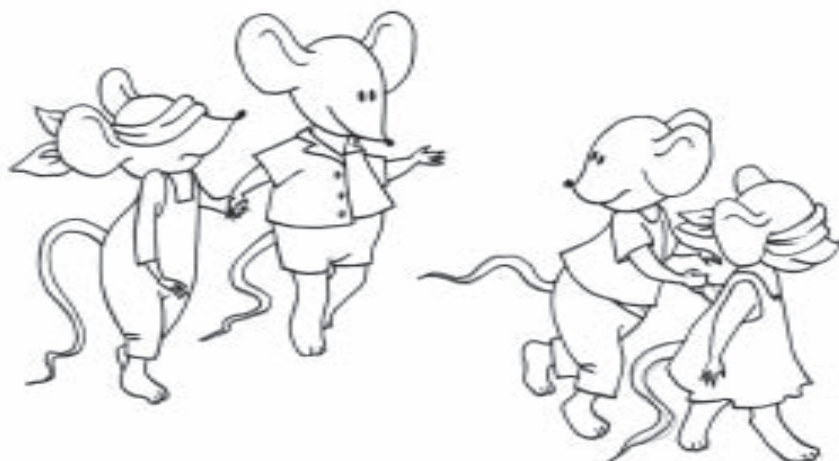
В. Хвост цмока

Удзельнікі выбіраюць цмока, які ганяецца за ўсімі сябрамі групы. Калі некага зловіць, дык злоўлены становіцца за спіной цмока, кладзе рукі яму на плечы і абодва, такім чынам, становяцца цмокам і працягваюць лавіць астатніх. Гульня працягваецца аж пакуль цмок усіх не зловіць і не зачэпіць за свой хвост.

С. Сляпыя

Усе гульцы дзеляцца на пары. Парам нельга раздзяляцца.

Выбіраюць дзве пары, у якіх нехта адзін завязвае вочы, і яны пачынаюць лавіць іншыя пары. Галоўная задача: зловіць як мага больш параў. Злоўленыя пары адыходзяць убок.



«Спаборніцтва шнуркоў»

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: адзін шнураваны чаравік на каманду.

Пляцоўка: любое памяшканне.

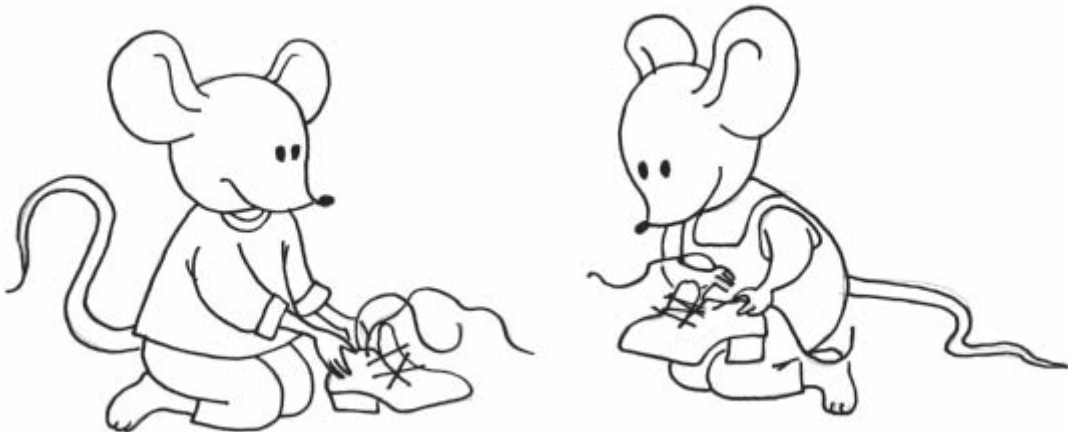
Колькасць удзельнікаў: да 40 гульцоў.

Працягласць гульні: да 10 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі падзяляюцца на каманды (па 5-10 гульцоў), якія становяцца ў шарэнгі. Першы гулец з чаравікам у адной руцэ і шнурком у другой бяжыць у канец сваёй шарэнгі, садзіцца, зашнуроўвае чаравік і ўручае яго наступнаму гульцу, які бяжыць на пачатак, расшнуроўвае чаравік і аддае яго наступнаму і г.д. Удзельнікі, якія выканалі заданне, адыходзяць убок.

Перамагае тая каманда, якая першай закончыць гульню.



«Спаборніцтва чаравікаў»

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: па аднаму чаравіку на каманду.

Пляцоўка: любое памяшканне.

Колькасць удзельнікаў: да 40-50 гульцоў.

Працягласць гульні: да 10 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі дзеляцца на каманды (па 10 чалавек). Гульцы кожнай каманды становяцца ў ланцугі – адно за адным. Па сігналу вядучага ўдзельнікі, якія стаяць першымі, бягуць у канец сваіх ланцугоў, несучы ў руках чаравік, пасля чаго вяртаюцца і перадаюць чаравік наступным гульцам. Асноўная цяжкасць гульні заключаецца ў тым, што кожны наступны ўдзельнік павінен несці чаравік на іншай частцы цела.



«Сцёрта чаравікаў»

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: чаравікі удзельнікаў.

Пляцоўка: любое памяшканне.

Колькасць удзельнікаў: да 20 гульцоў.

Працягласць гульні: да 10 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі дзеляцца на дзве каманды. Усе здымаюць чаравікі і складаюць іх у дзве асобныя сцёрты на як мага большай адлегласці адна ад адной.

Кожная каманда становіцца ў ланцуг перад сцёртай чаравікаў каманды-саперніцы. Потым яны павінны дабрацца да абутку праціўніка і за тры хвіліны звязаць усе шнуркі разам або выкінуць чаравікі па-за вызначаную рысу (ці зрабіць адначасова тое і другое) і вярнуцца на сваё месца. Праз дзве хвіліны пасля сігнала ўсе кідаюцца шукаць сваіх чаравікаў. Выйграе каманда, удзельнікі якой зрабляць гэта першымі, абуюць чаравікі і сядуць на вызначаныя месцы.



«Свіння, воўк і фермер»

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: любое памяшканне.

Колькасць удзельнікаў: да 30 гульцоў.

Працягласць гульні: да 5 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі дзеляцца на дзве каманды, якія становяцца адна насупраць адной і ствараюць кола, каб выбраць ролі. Ёсць тры ролі: “свіння”, “воўк” і “фермер”. “Свіння” ловіць “ваўка”, “воўк” – “фермера”, а “фермер” – “свінню”.

Кожны сябра каманды сам выбірае, кім стаць, і як толькі ўсе ўдзельнікі выбяруць сабе ролі, каманды паварочваюцца адна да адной тварам.

Каб адрознівацца паміж сабой, выкарыстоўваюцца тры азначэнні: “свіння” трымае ўказальныя пальцы, ўзнятыя ўгару, па абодвух баках галавы, “воўк” паказвае свае вострыя кіпцюры, “фермер” выконвае рухі, быццам бы капае зямлю.

Па сігналу вядучага на працягу 30 секундаў гульцы могуць лавіць удзельнікаў іншай каманды, згодна з вызначанымі ролямі. Пераможца вызначаецца па колькасці набраных балаў. Кожны злоўлены праціўнік – гэта адзін бал. Выйграе тая каманда, якая будзе мець больш балаў.



«Сараканожка»

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: любое памяшканне.

Колькасць удзельнікаў: ад 25 гульцоў і больш.

Працягласць гульні: да 5 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі становяцца ў кола ў выглядзе чаргі правым плячом унутр кола і настолькі цесна, каб сутыкацца з тымі, хто стаіць спераду і ззаду.

Пасля кожны бярэцца рукамі за талію таго, хто стаіць наперадзе, і згінае калені аж да таго моманту, пакуль не адчуе, што абаперся на калені таго, хто стаіць за ім. Усе робяць такі рух адначасова.

Калі гэта ўдасца (не часта ўдаецца зрабіць гэта адразу), то ўся група ўзаемна падтрымліваецца і кожны гулец сядзіць на каленях таго, хто стаіць за ім.

Увага! Важна, каб у працэсе гульні не змянялася форма кола. Лягчэй гуляць, калі група мінімальна нахіляецца ўнутр.

Пасля таго як усе ўдзельнікі будуць сядзець на каленях па колу, можна:

- злёгка нахіліцца ўнутр і падняць левую нагу;
- адначасова падняць рукі;
- паспрабаваць крочыць разам (вельмі цяжка).



«Сымон сказаў»

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: любое памяшканне.

Колькасць удзельнікаў: да 30 гульцоў.

Працягласць гульні: да 5 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі падзяляюцца на малыя групы. Кожная група выбірае сабе вядучага – «Сымона», рухі якога астатнія будуць пераймаць.

Пачатак кожнага дзеяння вядучы папярэджвае словамі «*Сымон вам кажа*, – напрыклад, – «*станьце на галаву!*» Калі вядучы выканае нейкае дзеянне без словаў «*Сымон кажа*», дык ніхто не павінен пераймаць ягоныя дзеянні. Калі нехта памыліцца, то выбывае з гульні. Гульня працякае што раз у больш хуткім тэмпе.

Варыянт! Можна мяняць вядучых, альбо прыдумаць дадатковыя цяжкасці.



Частка III

**“Інтэлектуальныя”
гульні**



“Піп”

Гульня садзейнічае:

развіццю ўвагі ўдзельнікаў;
стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні.

Колькасць удзельнікаў: да 30 гульцоў.

Працягласць гульні: 5 хвілінаў.

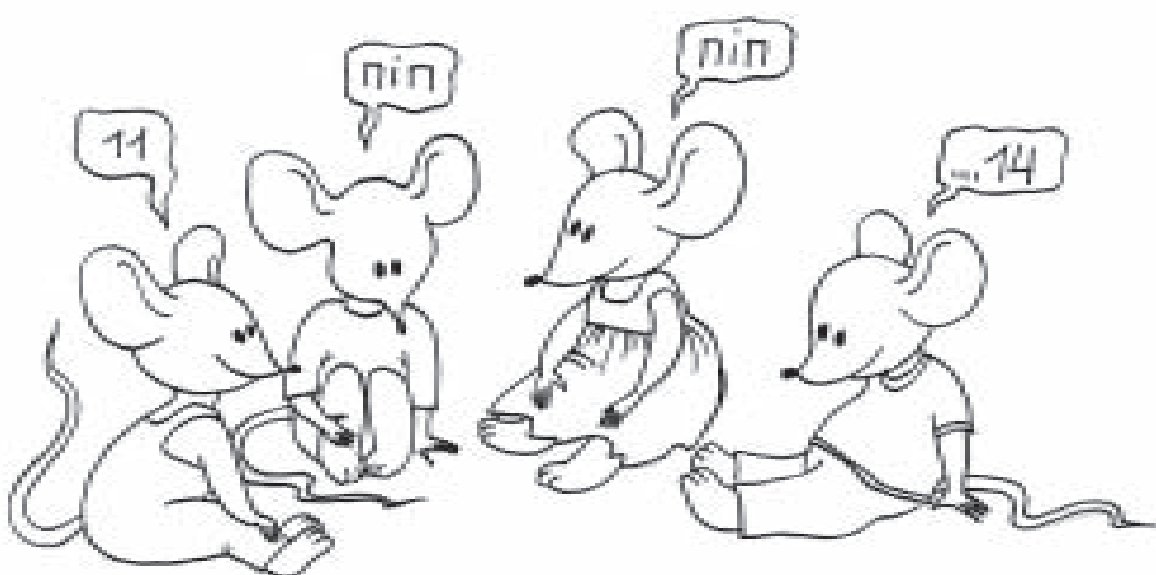
Апісанне гульні

Удзельнікі сядзяць у коле і лічаць, называючы лічбы па чарзе. Лік ідзе да 60. Пры гэтым удзельнікам можна называць усе лічбы за выключэннем тых, якія:

- дзеляцца на тры;
- у сваёй назве маюць частку “тры” (напрыклад, трынаццаць).

Замест гэтых лічбаў гульцы павінны казаць “Піп”.

Пры парушэнні гэтых правілаў удзельнік выходзіць з гульні і аддае фант. Па заканчэнні гульні ўдзельнікі, якія засталіся, даюць заданні кожнаму фанту.



“Літары”

Гульня садзейнічае:

развіццю мыслення, кемлівасці ўдзельнікаў.

Матэрыялы і абсталяванне: крэйда альбо аркуш паперы фармату А1, маркеры.

Пляцоўка: любое памяшканне.

Колькасць удзельнікаў: неабмежаваная.

Працягласць гульні: да 20 хвілінаў.

Апісанне гульні

Вядучы піша на дошцы (аркушы паперы) некалькі пачатковых літар, якія абазначаюць лічбы пры лічэнні. Напрыклад: А, Д, Т, Ч (гэта першыя літары назвы лічбаў 1, 2, 3, 4...).

Удзельнікам неабходна здагадацца, якая будзе наступная літара.

Адказ: П, Ш, С, В і г.д. (першыя літары назвы лічбаў 5, 6, 7, 8 і г.д.).



“Вада”

Гульня садзейнічае:

развіццю кемлівасці ўдзельнікаў.

Матэрыялы і абсталяванне: шклянка і графін з вадой.

Пляцоўка: любое памяшканне.

Колькасць удзельнікаў: неабмежаваная.

Працягласць гульні: да 20 хвілінаў.

Апісанне гульні

Вядучы прапануе ўдзельнікам выканаць наступнае заданне: «Неабходна выпіць стакан вады, трымаючы яго ў левай руцэ, а ў правай – графін з вадой. Пры гэтым трэба не быць у пакоі, але і не выходзіць з яго. Нельга садзіцца, стаяць, класціся, скакаць, хадзіць, танчыць».

Правільнае рашэнне: гульцу неабходна размясціцца ў праёме дзвярэй такім чынам, каб ягоныя ногі былі ў пакоі, а тулава перагіналася праз парог.



“Кропкі”

Гульня садзейнічае:

развіццю ўяўлення, мыслення ўдзельнікаў.

Матэрыялы і абсталяванне: крэйда ці аркуш паперы фармату А1, аркушы паперы фармату А4 адпаведна колькасці ўдзельнікаў, маркеры.

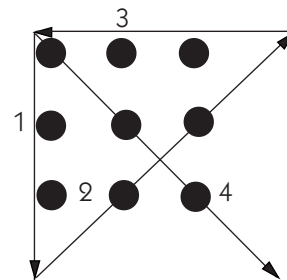
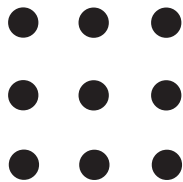
Пляцоўка: любое памяшканне.

Колькасць удзельнікаў: неабмежаваная.

Працягласць гульні: да 20 хвілінаў.

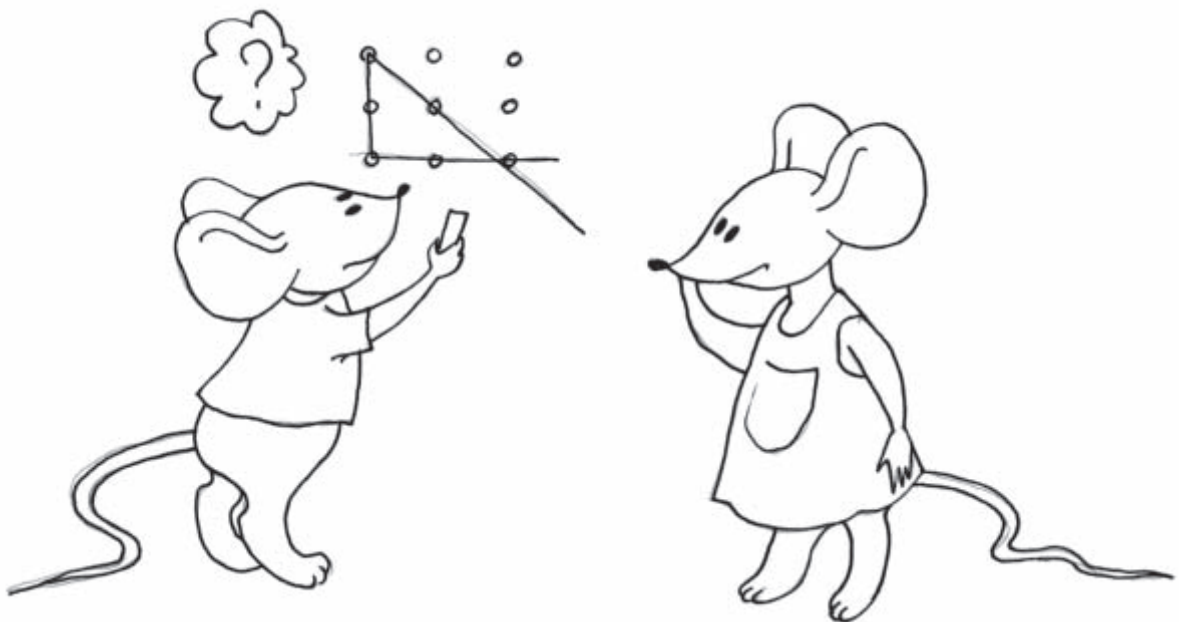
Апісанне гульні

На аркушы паперы намаляваны 9 кропак (мал. 1). Іх неабходна злучыць, не адрываючы рукі, чатырма рысамі, прычым нельга праводзіць двойчы па адной рысе.



Правільнае рашэнне

мал. 1



“Белая і чорная магія”

Гульня садзейнічае:

развіццю увагі, мыслення ўдзельнікаў.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: памяшканне, у якім знаходзіцца вялікая колькасць розных прадметаў (мэбля, кнігі і г.д.).

Увага! Для правядзення гульні неабходна двое вядучых.

Колькасць удзельнікаў: да 20 гульцоў.

Працягласць гульні: 20-45 хвілінаў.

Апісанне гульні

Гэта гульня праводзіцца двума вядучымі. Абазначым іх В1 і В2.

В1 выходзіць з памяшкання. В2 просіць удзельнікаў загадаць які-небудзь прадмет, які знаходзіцца ў памяшканні. Пасля таго як удзельнікі загадалі прадмет, В1 вяртаецца ў памяшканне і пачынае адгадваць, што гэта за прадмет.

Гэта адбываецца наступным чынам: В2 падыходзіць да розных прадметаў, паказвае на іх і запытваецца ў В1: “Ці гэты прадмет?”. В1 дае станоўчы ці адмоўны адказ у залежнасці ад таго, ці паказвае партнёр на загаданую рэч.

Як правіла, В1 заўсёды адгадвае.

Задача ўдзельнікаў: вызначыць прынцып, адпаведна якому В1 адгадвае прадмет.

Рашэнне: паміж вядучымі існуе дамоўленасць, што спачатку паказваюцца прадметы самых розных колераў. Перад тым, як паказаць загаданы прадмет, абавязкова паказваюць прадмет белага колеру. Такім чынам, другі вядучы ведае, што наступны прадмет будзе менавіта той, які загадалі ўдзельнікі.

Варыянт! Вядучы можа мяняць: інтанацыю; руку (правую на левую і наадварот), якой ён паказвае на прадмет; колькасць прадметаў перад тым, як указаць на загаданы прадмет, а таксама камбінаваць дотыкі да прадметаў з указаннем на іх рукой. Гэта дазволіць удзельнікам разгледзець самыя розныя версіі.



“Вандроўка”

Гульня садзейнічае:

развіццю мыслення, кемлівасці, увагі ўдзельнікаў.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні.

Увага! Вядучы павінен добра ведаць імёны ўдзельнікаў.

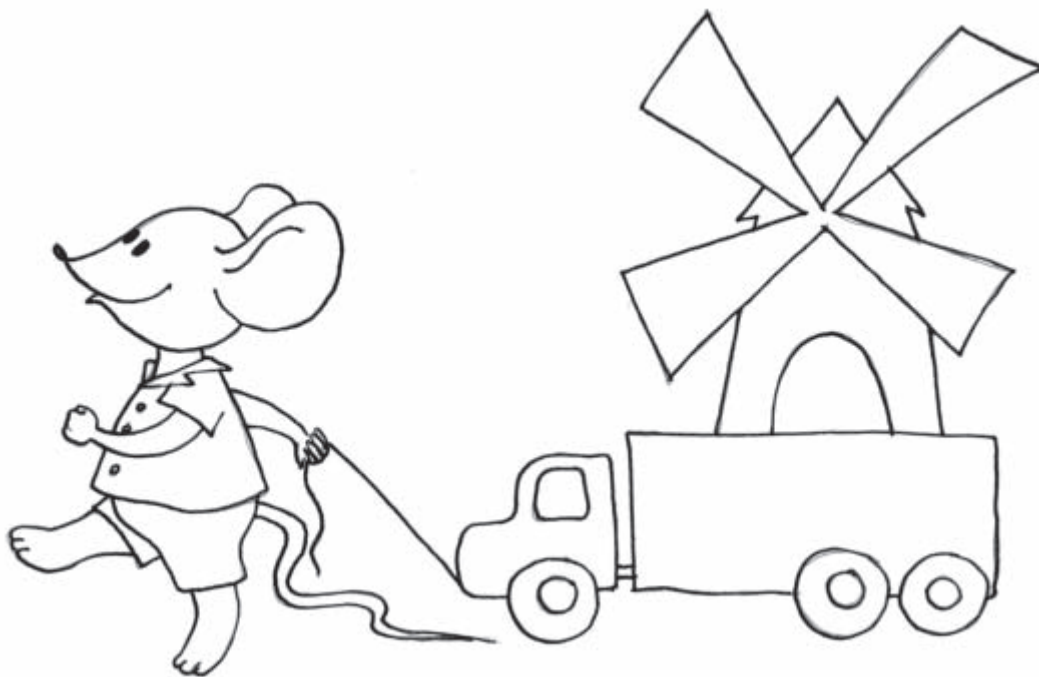
Колькасць удзельнікаў: да 20 гульцоў.

Працягласць гульні: 20-30 хвілінаў.

Апісанне гульні

Вядучы кажа: “Я іду ў вандроўку і бяру з сабой... (далей называюцца два прадметы)”. Пасля гэтага ён прапануе ўсім удзельнікам разам з ім пайсці ў вандроўку. Толькі кожнаму неабходна здагадацца, якія рэчы ўзяць з сабой. Той, хто зробіць правільны выбар – ідзе ў вандроўку, а астатнія – працягваюць думаць.

Удзельнікі па чарзе кажуць: “Я іду ў вандроўку і бяру з сабой... (далей называюцца два прадметы)”, а вядучы вырашае: браць іх у вандроўку, ці не браць. З ім вандраваць ідуць тыя гульцы, што выбралі два прадметы, *назвы якіх пачынаюцца з той самай літары, што і іх імёны*. Напрыклад, удзельнік Міця можа ўзяць з сабой малаток і мыла, а ўдзельніца Наташа – ніткі і нафталін.



“Нажніцы”

Гульня садзейнічае:

развіццю мыслення, дасціпнасці ўдзельнікаў.

Матэрыялы і абсталяванне: нажніцы, крэслы.

Пляцоўка: любое памяшканне.

Колькасць удзельнікаў: 15-20 гульцоў.

Працягласць гульні: 15-20 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі сядуць на крэслы, утвараючы кола.

Вядучы пачынае перадаваць нажніцы, папярэдне круцячы імі ў розныя бакі. Пры перадачы нажніцаў ён, нібы выпадкова, закідвае нагу за нагу і кажа, *што менавіта так патрэбна іх (нажніцы) перадаваць.*

Другі ўдзельнік папярэдне круціць нажніцамі, а затым перадае трэцяму гульцу, гаворачы, што гэта і ёсць правільная іх перадача, а трэці ўдзельнік – чацвёртаму і гэтак па колу. Вядучы каментуе ўвесь працэс, фіксуючы, правільна ці не гульцы перадаюць нажніцы.

Сутнасць гульні заключаецца ў тым, каб здагадацца, што пры перадачы нажніцаў трэба закінуць нагу за нагу. Гэта і будзе лічыцца правільнай перадачай.



“Прама – накрыж”

Гульня садзейнічае:

развіццю кемлівасці, назіральнасці ўдзельнікаў.

Матэрыялы і абсталяванне: нажніцы, крэслы.

Пляцоўка: любое памяшканне.

Колькасць удзельнікаў: 15-20 гульцоў.

Працягласць гульні: да 20 хвілінаў.

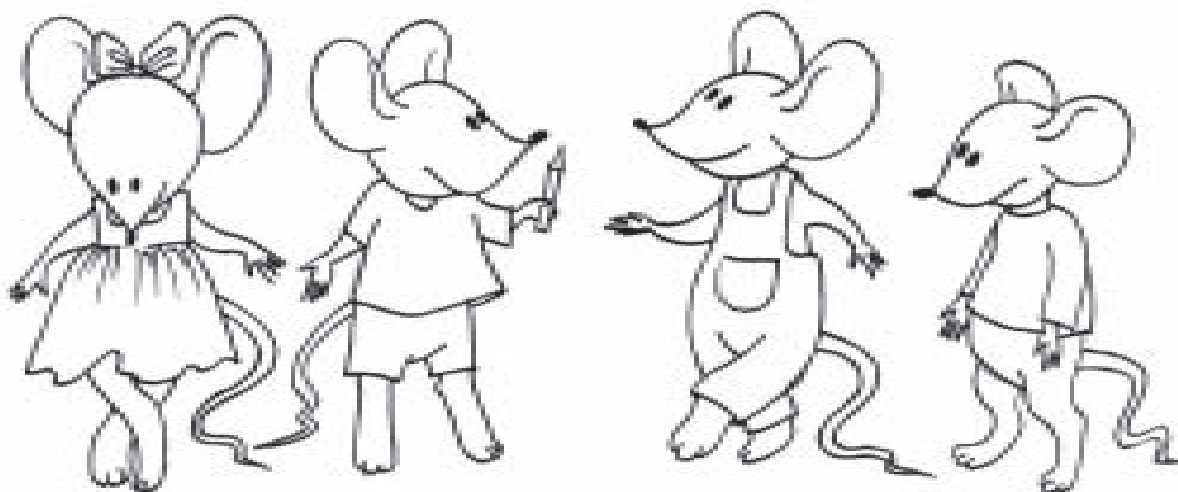
Апісанне гульні

Удзельнікі сядуць на крэслы, утвараючы кола.

Вядучы перадае нажніцы іншаму гульцу і кажа: “Прама” ці “Накрыж”. Гэта залежыць ад *пазіцыі ног* таго, хто ў дадзены момант перадае нажніцы. Калі яны скрыжаваныя, то вядучы кажа “Накрыж”. Калі ногі стаяць прама, то ён кажа: “Прама”.

Далей удзельнікі перадаюць адзін аднаму нажніцы ў любой паслядоўнасці, але кожны з іх пры перадачы нажніц кажа, як менавіта ён іх перадае: “Прама” ці “Накрыж”. Вядучы незаўважна звяртае ўвагу на пазіцыю ног гульца, фіксуе правільнасць сказанага ім і паведамляе яму пра гэта.

Задача ўдзельнікаў – адгадаць прыкмету, паводле якой вядучы вызначае правільнасць перадачы нажніц і каментару гульца.



“Асацыяцыі”

Гульня садзейнічае:

развіццю увагі, ўяўлення ўдзельнікаў.

Матэрыялы і абсталяванне: крэслы.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні.

Колькасць удзельнікаў: 15-20 гульцоў.

Працягласць гульні: да 25 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі сядуць, утвараючы кола, і выбіраюць вядучага. Ён выходзіць з памяшкання, а група выбірае гульца, якому кожны прыдумляе характарыстыку. Пры складанні характарыстыкі гульцы выкарыстоўваюць вызначэнні надвор'я, назвы кветак, прадметаў адзення і інш.

Запрашаецца вядучы, які, знаходзячыся ў сярэдзіне кола, пачынае задаваць па адным пытанні кожнаму гульцу па чарзе. Напрыклад: “Калі гэта кніга, то якая яна?”, “Калі гэта фільм, то які ягоны жанр?”, “Калі гэта дом, дык які ён?” З дапамогай атрыманых адказаў вядучы спрабуе скласці вобраз загаданага групай удзельніка. Апытаўшы ўсіх у коле, вядучы павінен сказаць, каго з гульцоў загадала група.

Калі ён здагадаўся, то выбіраюць наступнага вядучага. Калі не – яму прапануюць яшчэ раз задаць пытанні ўсім удзельнікам і прыняць іншае рашэнне.

Калі ўсе спробы аказаліся няўдалымі, група раскрывае свой сакрэт.



“Прыдумай малюнак”

Гульня садзейнічае:

развіццю ўяўлення ўдзельнікаў.

Матэрыялы і абсталяванне: аркушы паперы з выявамі геаметрычных фігур, алоўкі, фламастэры і г.д.

Пляцоўка: любое памяшканне.

Колькасць удзельнікаў: да 25 гульцоў.

Працягласць гульні: да 15 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікам раздаюць аркушы паперы з выявамі геаметрычных фігур і прапануюць дапоўніць кожную з іх да з’яўлення нейкага вобразу.

Посля выканання задання, вынікі прадстаўляюцца ўсёй групе.



“Палічы!”

Гульня садзейнічае:

развіццю мыслення, увагі ўдзельнікаў.

Матэрыялы і абсталяванне: аркушы паперы з выявамі геаметрычных фігур.

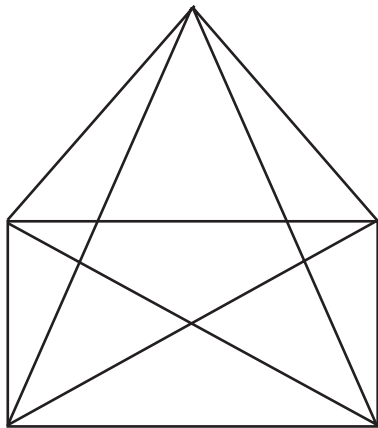
Пляцоўка: любое памяшканне.

Колькасць удзельнікаў: да 30 гульцоў.

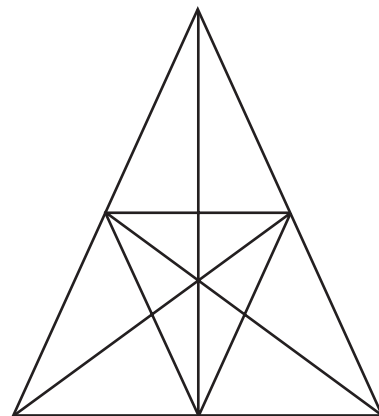
Працягласць гульні: да 20 хвілінаў.

Апісанне гульні

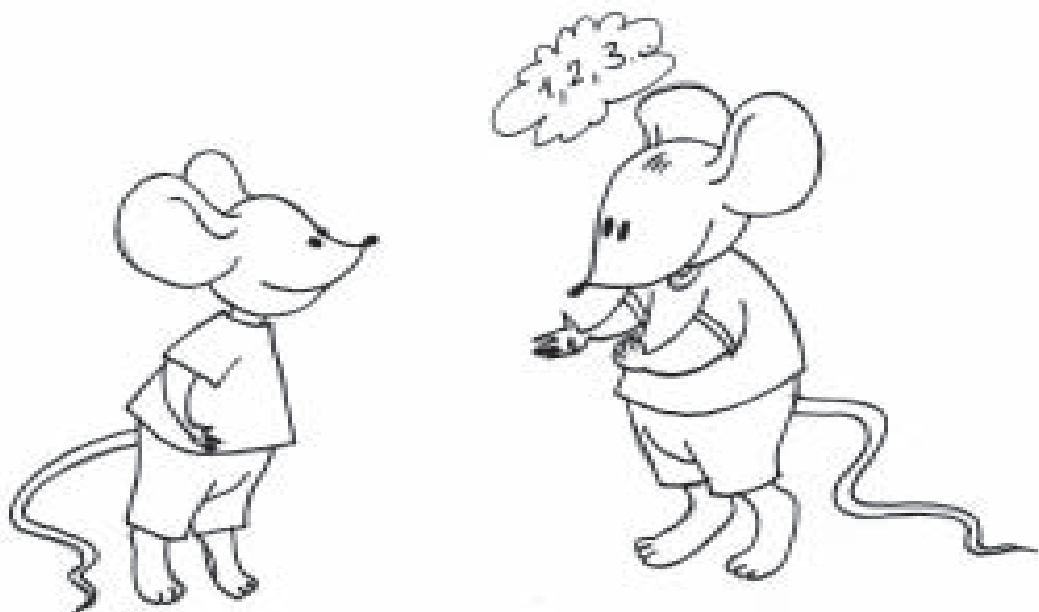
Вядучы прапануе ўдзельнікам падлічыць колькасць трохкутнікаў на выявах фігур.



Адказ: 35 трохкутнікаў



Адказ: 47 трохкутнікаў



“Вужакі”

Гульня садзейнічае:

развіццю кемлівасці, мыслення ўдзельнікаў.

Матэрыялы і абсталяванне: аркушы паперы, ручкі ці алоўкі для кожнага ўдзельніка.

Пляцоўка: любое памяшканне.

Колькасць удзельнікаў: 20-25 гульцоў.

Працягласць гульні: да 20 хвілінаў.

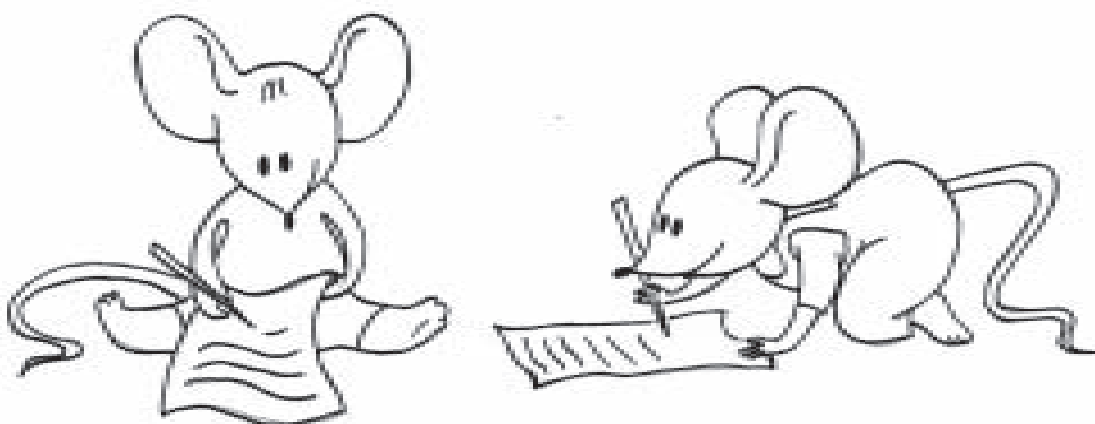
Апісанне гульні

Адзін з удзельнікаў называе назоўнік з пяці літар. Усе астатнія запісваюць гэтае слова і за дзесяць хвілінаў спрабуюць узгадаць як мага больш словаў з такім разлікам, каб першая літара першага слова па аднаму разу сустракалася ва ўсіх наступных словах і размяшчалася вызначыным чынам – “вужакай”.

Напрыклад:

келіх
школа
закон
шынка
вожык
палка
паказ
акрыл
куфар

Затым вядучы прапануе ўдзельнікам прачытаць свае варыянты. Аркушы з “вужакімі” можна вывесіць у памяшканні, дзе праходзіла гульня.



“Звяжы!”

Гульня садзейнічае:

развіццю мыслення ўдзельнікаў.

Матэрыялы і абсталяванне: скакалкі (тоўстая вяроўка) па колькасці ўдзельнікаў.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні.

Колькасць удзельнікаў: неабмежаваная.

Працягласць гульні: да 20 хвілінаў.

Апісанне гульні

Вядучы раскладае на стала скакалкі і просіць удзельнікаў узяць адзін канец сваёй скакалкі правай рукой, а другі – левай. Задача гульцоў: завязаць вузел, не адпускаючы рук ад скакалкі.

Правільнае рашэнне: удзельнікам неабходна спачатку скрыжаваць рукі і потым узяць скакалку за канцы.



«Адгадай, які колер?»

Гульня садзейнічае:

развіццю ўяўлення, мыслення, навыкаў невербальнай камунікацыі ўдзельнікаў.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: любое памяшканне.

Колькасць удзельнікаў: да 20 гульцоў.

Працягласць гульні: 20 хвілінаў.

Апісанне гульні

Аднаму ўдзельніку прапануюць быць вядучым. Ён выходзіць з памяшкання на некаторы час. Астатнія гульцы задумваюць адзін з пяці колераў (чырвоны, сіні, жоўты, зялёны, чорны).

Вядучы вяртаецца ў памяшканне, і ўдзельнікі па чарзе дэманструюць яму невербальна задуманы колер, выкарыстоўваючы пры гэтым розныя асацыяцыі, якія прама не ўказваюць на яго. Напрыклад, калі выбраны жоўты колер, то можна паказаць, як чалавек моршчыцца, з'еўшы дольку цытрыны.

Задача вядучага: адгадаць задуманы колер.



“Складзі квадрат”

Гульня садзейнічае:

развіццю ўяўлення, мыслення ўдзельнікаў.

Матэрыялы і абсталяванне: па 2 квадраты з паперы для кожнага ўдзельніка: вялікі – 15х15 см, маленькі – 10х10 см, нажніцы.

Пляцоўка: любое памяшканне.

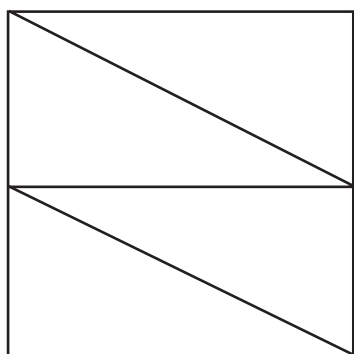
Колькасць удзельнікаў: да 25 гульцоў.

Працягласць гульні: да 20 хвілінаў.

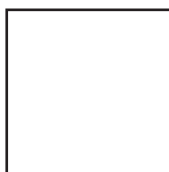
Апісанне гульні

Бярэм два квадраты: вялікі і маленькі. Вялікі квадрат спачатку разразаем напалам, а затым яго паловы – на два трохкутнікі.

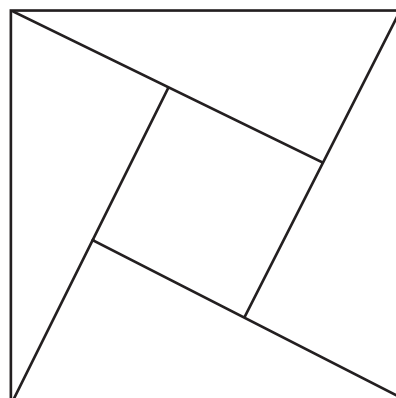
Задача гульца: скласці квадрат з чатырох трохкутнікаў і маленькага квадрата.



Вялікі квадрат



Маленькі квадрат



Правільнае рашэнне



“Аукцыён”

Гульня садзейнічае:

развіццю ўвагі ўдзельнікаў;

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: аркуш паперы фармату А4 з выявай літары.

Пляцоўка: памяшканне з вялікай колькасцю розных прадметаў (мэблі і г.д.).

Колькасць удзельнікаў: ад 5 асобаў і больш.

Працягласць гульні: да 15 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі сядаюць, утвараючы кола.

Вядучы выстаўляе на продаж літару. Кошт літары – слова, якое пачынаецца з гэтай літары і абазначае **прадмет**, што знаходзіцца ў памяшканні, дзе проходзіць гульня. Гульцы па чарзе называюць словы. Напрыклад, прадаецца літара «П». Удзельнікі падымаюць рукі, вядучы па чарзе прапануе ім назваць слова:

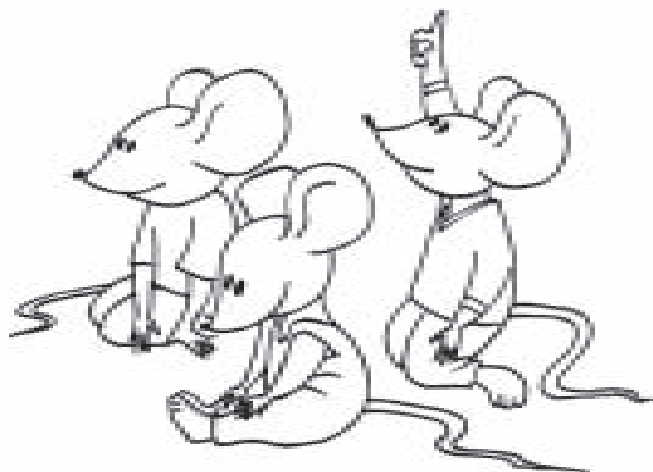
Удзельнік: “Падлога”.

Вядучы: “Падлога” – раз, “Падлога” – два...

Другі ўдзельнік: “Палічка”.

Вядучы: “Палічка” – раз, “Палічка” – два... і г.д.

Калі вядучы паспявае далічыць да трох, і ніводзін удзельнік не называе больш словаў, то літара, якую выставілі на аукцыён, уручаецца таму, хто назваў апошняе слова.



“Святы і будні”

Гульня садзейнічае:

развіццю ўвагі ўдзельнікаў;
стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні.

Колькасць удзельнікаў: да 25 гульцоў.

Працягласць гульні: 5 хвілінаў.

Апісанне гульні

Два дні на тыдзень вызначаюцца святочнымі днямі, а ўсе астатнія – будзённымі. Вядучы пачынае пералічваць дні ў выпадковай паслядоўнасці. Задача ўдзельнікаў – уважліва сачыць за назвамі дзён і пляскаць у далоні толькі тады, калі вядучы называе будзённыя.

Калі хтосьці памыляецца і пляскае ў далоні, калі вядучы называе святочны дзень, то ён выбывае з гульні і аддае фант. Потым за гэты фант пераможца прыдумляе якое-небудзь заданне для тых гульцоў, якія памыліліся.



“Манеты”

Гульня садзейнічае:

развіццю ўвагі ўдзельнікаў;
стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: дзве манеты (два жэтоны).

Пляцоўка: памяшканне з мэбляй.

Колькасць удзельнікаў: да 20 гульцоў.

Працягласць гульні: да 15 хвілінаў.

Апісанне гульні

Перад гульні вядучы паказвае ўдзельнікам манеты, якія яны павінны будучь адшукаць, і тлумачыць правілы пошуку:

- шукаць манеты можна толькі вачыма, не датыкаючыся да прадметаў, якія ёсць у памяшканні, рукамі;
- удзельнік, які знайшоў адну з манет, моўчкі скрыжоўвае рукі на грудзях і працягвае пошук другой манеты;
- калі ўдзельнік знаходзіць другую манету, то ён моўчкі сядзе на крэсла;
- на працягу ўсяго часу пошуку манет удзельнікі не могуць размаўляць.

Гульцы выходзяць з памяшкання, а вядучы хавае манеты. Адну манету ён кладзе такім чынам, каб знайсці яе было не цяжка. А другую трымае паміж двума пальцамі любой рукі такім чынам, каб палову манеты было відаць, і ўдзельнікі маглі яе заўважыць.

Пошук манет доўжыцца, пакуль іх не знойдуць усе гульцы. Вядучы сочыць за выкананнем правілаў гульні.



“Адгадай песню”

Гульня садзейнічае:

развіццю ўяўлення, маўлення ўдзельнікаў;
стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні.

Колькасць удзельнікаў: да 20 чалавек.

Працягласць гульні: 20-25 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі сядуць, утвараючы кола. Адзін удзельнік, які згаджаецца быць вядучым, пакідае памяшканне. Усе астатнія задумваюць песню і размяркоўваюць па коле яе словы. Кожнаму ўдзельніку даецца адно слова з песні. Словы размяркоўваюцца ў той паслядоўнасці, у якой яны ідуць у песні.

Вядучага запрашаюць у кола і паказваюць удзельніка, з якога пачынаецца песня. Ён задае кожнаму гульцу па чарзе адно пытанне. Пытанні могуць тычыцца розных аспектаў дзейнасці чалавека, прадметаў, з’яў, яле не тычыцца напраму песні. Напрыклад: «Якая пара году табе больш падабаецца?», «Что ты сёння ела на абед?». У атрыманых адказах ён спрабуе вызначыць, якое слова належыць песні (у адказе ўдзельніка слова павінна прагучаць у арыгінале). Гульцам не дазваляецца мяняць канчаткі песенных словаў.

Задача ўдзельніка-вядучага адгадаць песню. На гэта яму даецца тры спробы. Калі песня адгадана, выбіраецца іншы ўдзельнік-вядучы. Калі вядучы не справіўся з заданнем, то загадваецца іншая песня, і ён зноў спрабуе адгадаць.



«Лыжкі, відэльцы»

Гульня садзейнічае:

развіццю ўвагі ўдзельнікаў;

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: 2-3 лыжкі і 2-3 відэльцы (іх могуць замяніць ручкі, алоўкі, фламастэры, маркеры).

Пляцоўка: любое памяшканне.

Колькасць удзельнікаў: да 25 гульцоў.

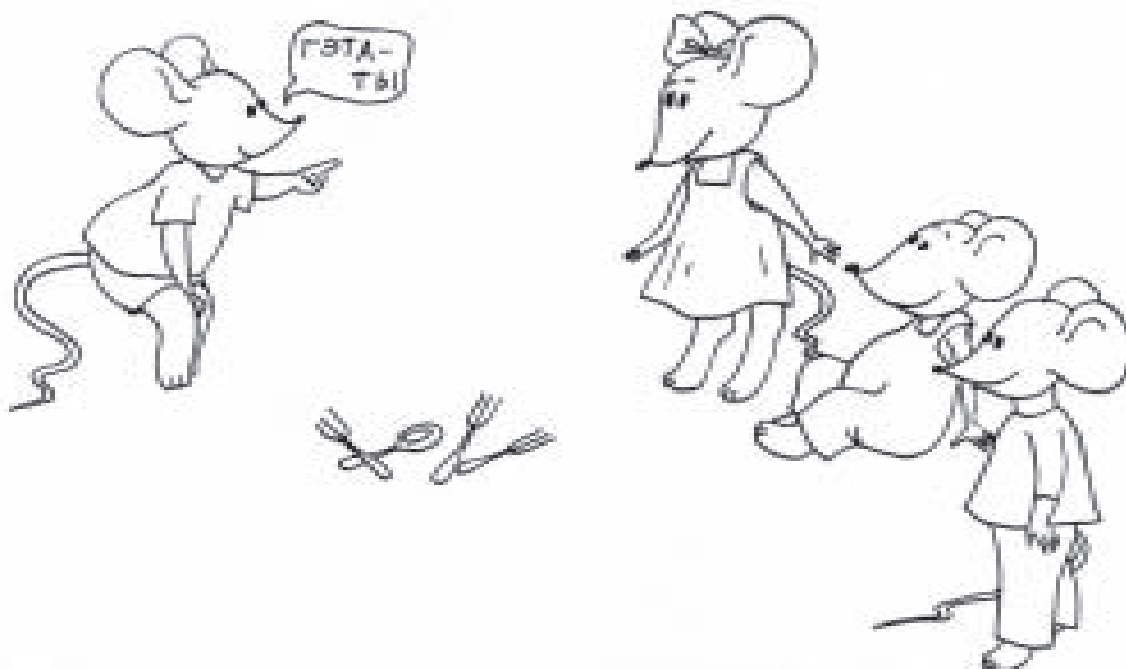
Працягласць гульні: да 20 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі сядуць, утвараючы кола. Адзін з удзельнікаў пакідае памяшканне, астатнія выбіраюць аднаго з гульцоў, а вядучы складае на падлозе адвольную кампазіцыю з відэльцаў і лыжак.

Потым у пакой вяртаецца гулец, які выходзіў з памяшкання, і, не задаючы пытанняў, праз нейкі час ён павінен вызначыць, каго загадалі ўдзельнікі. Задача групы: зразумець прынцып, паводле якога гулец вызначае загаданую асобу.

Загадзя гулец і вядучы гульні дамаўляюцца пра тое, што *Вядучы сядзіць у той самай позе, што і загаданы ўдзельнік.*



“Мытня”

Гульня садзейнічае:

развіццю ўяўлення, увагі ўдзельнікаў.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні.

Колькасць удзельнікаў: да 20 гульцоў.

Працягласць гульні: да 30 хвілінаў.

Апісанне гульні

З ліку ўдзельнікаў выбіраюцца два “супрацоўнікі мытні” і два “замежнікі”. “Мытнікі” застаюцца ў аўдыторыі, а “замежнікі” сыходзяць, каб прыдумаць легенду (з якой краіны яны прыехалі, з якой мэтаю, на які тэрмін) і дамовіцца, хто з іх і якім чынам будзе правозіць “кантрабандны тавар” і як будзе яго хаваць.

У гэты час “мытнікі” рыхтуюцца да размовы з “замежнікамі”. Іх задача – знайсці таго, хто правозіць “кантрабанду”. Яны павінны вырашыць гэтую задачу, абапіраючыся на сваю назіральнасць і інтуіцыю. У іх ёсць магчымасць задаць не болей за 10 пытанняў, на якія “замежнікі” могуць адказваць толькі “так” ці “не”. Галоўная задача “замежнікаў” – не выклікаць падазрэнне.



“Гарохавы кароль”

Гульня садзейнічае:

развіццю камунікатыўных навыкаў, маўлення ўдзельнікаў;
стварэнню памыснай і добразычливай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: гарох (па 5 гарошынаў на кожнага ўдзельніка).

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні. Пры правядзенні гульні на вуліцы неабходна абазначыць межы гульнявой пляцоўкі.

Колькасць удзельнікаў: да 20 гульцоў.

Працягласць гульні: да 30 хвілінаў.

Апісанне гульні

Кожнаму ўдзельніку раздаецца па пяць гарошынаў. Удзельнікі рухаюцца па аўдыторыі і размаўляюць адно з адным. Пры сустрэчы ўдзельнікі павінны адно аднаму па чарзе задаваць такія пытанні, каб пачуць у адказ слова “так” ці “не”.

Калі ўдзельнік, які адказвае на пытанне, вымаўляе адно з гэтых словаў, то ён аддае суразмоўцу адну гарошыну. Пасля гэтага яны разыходзяцца і шукаюць наступных суразмоўцаў.

У каго гарошыны скончыліся, той выбывае з гульні. У каго пасля сканчэння гульні будзе самая вялікая колькасць гарошын, той – “Гарохавы кароль”.

Гуляючы, удзельнікі павінны прытрымлівацца наступных правілаў:

- нельга маўчаць;
- нельга пазбягаць кантакту і не адказваць на пытанне.



“Намалюй партрэт”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе;
развіццю ўяўлення ўдзельнікаў.

Матэрыялы і абсталяванне: аркушы паперы фармату А4, ручкі ці алоўкі.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні.

Колькасць удзельнікаў: да 20 гульцоў.

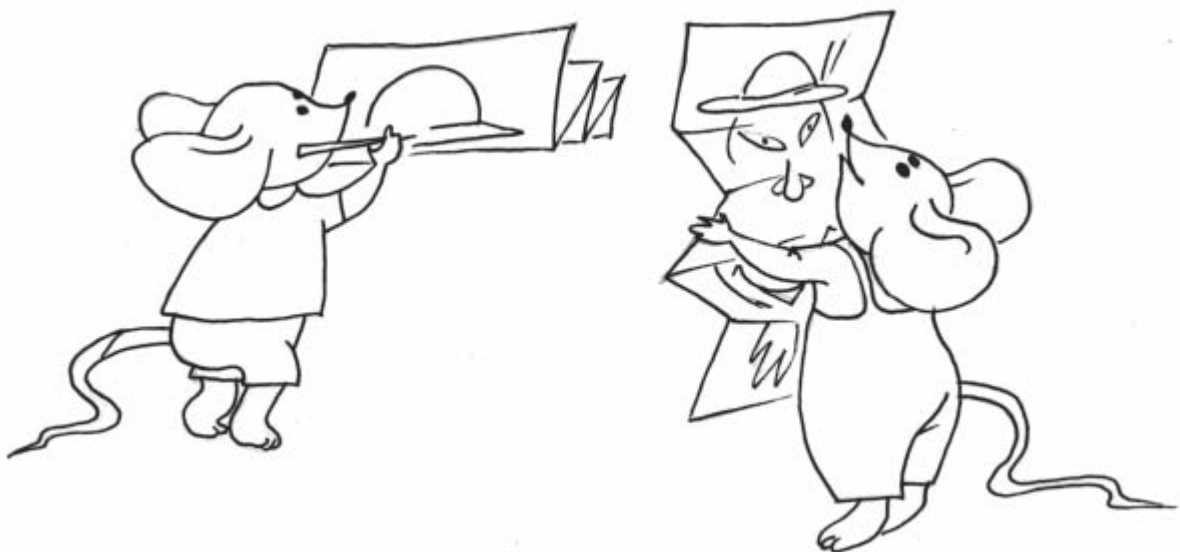
Працягласць гульні: да 15 хвілінаў.

Апісанне гульні

Кожны ўдзельнік гульні бярэ аркуш паперы фармату А4, размяшчае яго вертыкальна і малюе галаўны ўбор. Малюнак нікому не паказвае.

Затым удзельнік згінае свой аркуш такім чынам, каб намалёваны галаўны ўбор не быў бачны, і аддае яго суседу справа. Сусед малюе галаву, згінае аркуш па гарызанталі так, каб не было відаць намалёванай галавы, і перадае яго далей – другому ўдзельніку гульні.

Так, адно за адным, удзельнікі малююць на аркушы паперы шыю, верхнюю частку тулава, ногі да кален, калені, ступні і абутак. У выніку аркуш аказваецца складзеным у гармонік. Калі яго раскруціць, атрымліваецца смешны малюнак.



“Забойца”

Гульня садзейнічае:

развіццю ўважлівасці ўдзельнікаў;
стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: па аднаму крэсла для кожнага ўдзельніка, карткі з надпісам “мірны жыхар” для ўсіх удзельнікаў і 1 картка з надпісам “кілер”.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні.

Колькасць удзельнікаў: да 20 гульцоў.

Працягласць гульні: да 20 хвілін.

Апісанне гульні

Удзельнікі сядзяць на крэслах, утвараючы кола. На падлозе раскладваюцца карткі надпісамі ўніз. Кожны ўдзельнік бярэ сабе адну картку. На адной з картак напісана слова “кілер” (альбо “забойца”), на іншых – “мірны жыхар”. Кожны ўдзельнік ведае змест толькі сваёй карткі. Пасля вядучы тлумачыць правілы гульні.

“Кілер” “забівае” сваю ахвяру, падміргнуўшы ёй. Калі “мірны жыхар” убачыў, што яму падміргнулі, то ён павінен сказаць: “Я забіты (ая)”, адкрыць сваю картку і адсунуць сваё крэсла ад лініі кола.

Задача “мірнага насельніцтва” – быць уважлівымі, імкнуцца пазбегнуць свайго лёсу і “злавіць” “кілера”. Калі ў нейкага “мірнага жыхара” з’явілася дапушчэнне, хто з удзельнікаў выконвае ролю “кілера”, ён кажа: “У мяне ёсць падозрэнне” і паказвае на дапушчальнага “кілера”. Калі ўдзельнік мае рацыю, гульня заканчваецца. Калі не – удзельнік выбывае з гульні з-за ілжывага абвінавачвання. Гульня працягваецца далей, пакуль не будзе знойдзены “кілер” (або ён застанецца адзін).



“Алібі”

Гульня садзейнічае:

развіццю камунікатыўных навыкаў удзельнікаў;
развіццю ўменняў задаваць і адказваць на пытанні, аргументаваць сваю пазіцыю.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні.

Колькасць удзельнікаў: да 20 гульцоў.

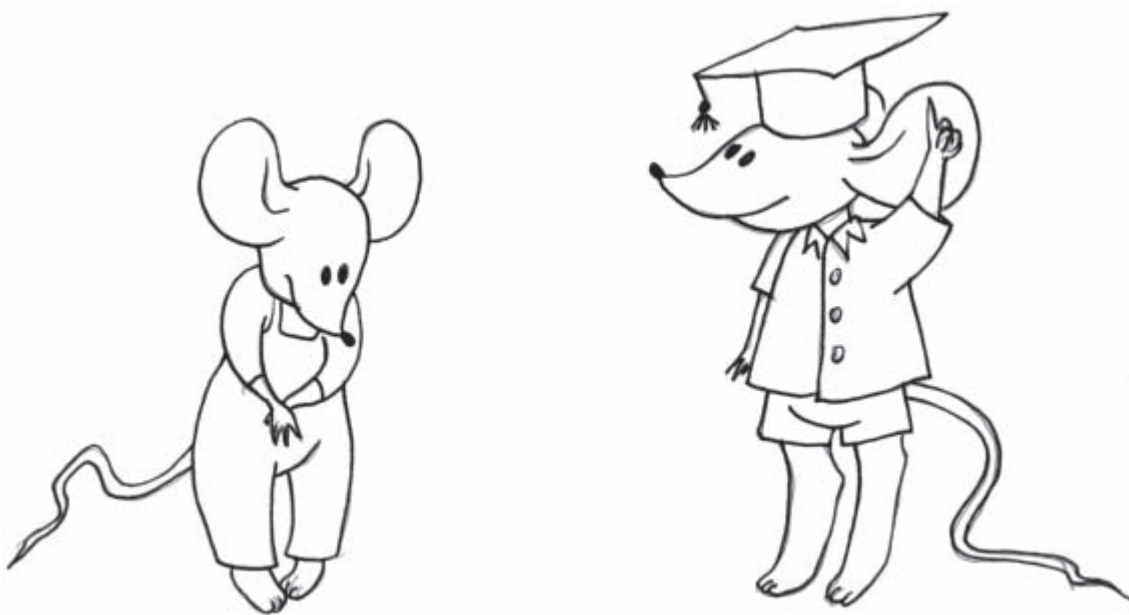
Працягласць гульні: да 20 хвілінаў.

Апісанне гульні

На пачатку гульні паміж яе ўдзельнікамі размяркоўваюцца ролі: “падазроныя” (два чалавекі), “суддзі” (шэсць – восем чалавек), “назіральнікі” (астатнія гульцы). “Падазроныя” выходзяць з памяшкання і на працягу пяці хвілінаў абдумваюць сітуацыю, вызначаючы для сябе што супрацьзаконнае, дзе і калі яны зрабілі.

Па сканчэнні часу “суд” запрашае аднаго з “падазроных”. Кожны “суддзя” мусіць задаць не менш за тры пытанні кожнаму “падазронаму”.

“Падазроныя” па адным заходзяць у аўдыторыю і адказваюць на пытанні “суддзяў”, якім неабходна ўстанавіць наяўнасць (альбо адсутнасць) у “падазроных” алібі. “Падазроныя” перамагаюць у тым выпадку, калі іхныя адказы з’яўляюцца несупярэчлівымі і адпавядаюць адно аднаму.



“Капялюш”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе;
развіццю ўвагі, мыслення ўдзельнікаў.

Матэрыялы і абсталяванне: непатрэбныя.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні.

Колькасць удзельнікаў: ад 10 да 20 гульцоў.

Працягласць гульні: да 15 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі размяшчаюцца, утвараючы кола. Вядучы кажа, што зараз ён будзе перадаваць капялюш, але і капялюш і дзеянні вядучага будуць уяўнымі.

Напрыклад, ён кажа, што ўзяў капялюш і перадаў яго Багдану, Багдан перадаў Алене, Алена перадала ўяўны капялюш Петрусю, Пятрусь – Ганне, а Ганна перадала Наталлі (назваюцца імёны гульцоў, якія рэальна прысутнічаюць). Скончыўшы пералічваць, ён пытаецца: “У каго зараз капялюш?”

Удзельнікі прапануюць розныя версіі, называючы розныя імёны, але сапраўдная – адна: капялюш застаецца ў таго гульца, які *пасля пытання вядучага першым вымавіў нейкае слова (гук)*, а калі ўдзельнікі маўчаць, капялюш застаецца ў вядучага.

Удзельнікам неабходна здагадацца, чаму капялюш знаходзіцца ў таго ці іншага гульца.



“Хто я?”

Гульня садзейнічае:

развіццю мыслення, увагі ўдзельнікаў;

развіццю ўмення задаваць пытанні, планаваць сваю дзейнасць.

Матэрыялы і абсталяванне: скотч на папяровай аснове (малярная стужка), некалькі маркераў або ручак.

Пляцоўка: гульня можа праходзіць як на вуліцы, так і ў памяшканні.

Колькасць удзельнікаў: ад 10 да 20 гульцоў.

Працягласць гульні: да 60 хвілінаў.

Апісанне гульні

Кожны гулец выбірае якога-небудзь вядомага ўсім удзельнікам гульні палітычнага дзеяча, героя казкі/мультфільма, зорку эстрады, гістарычную асобу і г.д., піша яго імя (прозвішча) на кавалку скотча вялікімі літарамі, а пасля прыклеівае гэты скотч на ілбе каго-небудзь з удзельнікаў, не паказваючы яму надпіс. Такім чынам, у кожнага ўдзельніка на ілбе будзе знаходзіцца кавалак скотча з надпісам. Задача кожнага гульца: здагадацца, чыё імя напісана на скотчы, які прыклеены ў яго на ілбе.

Здагадкі адбываюцца наступным чынам: кожны ўдзельнік па чарзе задае сваім калегам пытанні, на якія астатнія ўдзельнікі могуць адказваць толькі “так” ці “не”. Калі гулец атрымаў на сваё пытанне адказ “так”, то ён задае наступнае пытанне, калі – “не”, ход пераходзіць да наступнага ўдзельніка.

Гульня працягваецца да таго часу, пакуль апошні ўдзельнік здагадаецца, чыё імя напісана ў яго на скотчы.



“Шэрлак Холмс”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: аловак, папера.

Пляцоўка: любое памяшканне.

Колькасць удзельнікаў: ад 10 да 15 гульцоў.

Працягласць гульні: да 25-30 хвілінаў.

Апісанне гульні

Кожны ўдзельнік успамінае нейкую гістарычную, агульнавядомую постаць і запісвае на картцы паперы 6 рэчаў, якія гэтая асоба магла б мець у кішэні альбо сумцы.

Потым кожны з гульцоў па чарзе ўслых чытае напісанае, а група спрабуе адгадаць, каму б маглі належаць гэтыя рэчы.

Варыянт! Гэтымі асобамі могуць быць таксама настаўнікі, аднакласнікі, знаёмыя.



“Сіла пераканання”

Гульня садзейнічае:

развіццю мыслення ўдзельнікаў, умення адстойваць уласную пазіцыю; стварэнню памыснай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: крэслы, ўзнагарода (напрыклад, шакаладка).

Пляцоўка: любое памяшканне.

Колькасць удзельнікаў: да 10 гульцоў.

Працягласць гульні: да 30 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі сядуць у кола, выбіраюць трох суддзяў і даюць ім час (5 хвілінаў) на стварэнне сістэмы ацэнкі.

Кожны з удзельнікаў па чарзе становіцца перад суддзямі і стараецца пераканаць іх, што ўзнагароду павінен атрымаць менавіта ён. Адзнакі ставяцца за арыгінальнасць аргументаў і пераканаўчую моц.



“Куфэрак скарбаў”

Гульня садзейнічае:

развіццю ўяўлення, мыслення ўдзельнікаў.

Матэрыялы і абсталяванне: 4-5 розных прадметаў (напрыклад, кій ад веніка, кавалак тканіны, пластмасавы пярэсцёнак, ключ, стары прыёмнік, насоўка, пустая відэакасета), крэслы.

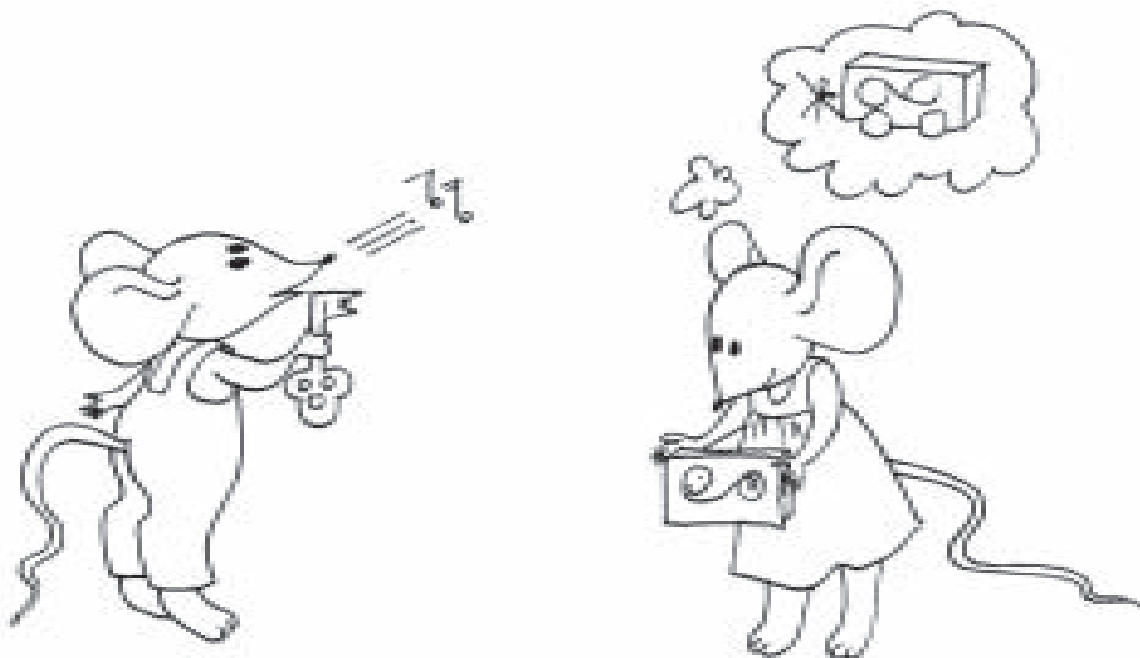
Пляцоўка: любое памяшканне.

Колькасць удзельнікаў: 15-20 гульцоў.

Працягласць гульні: да 45 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі сядуць у кола. Вядучы паказвае групе па чарзе некалькі прадметаў. Пасля паказу ўдзельнікі, падзяліўшыся на малыя групы (2-4 чалавекі), атрымліваюць па адным прадмеце і абмяркоўваюць тое, для чаго ён служыць і як яшчэ можна яго выкарыстаць. Пасля абмеркавання кожная група складае інсцэніроўку, якую потым паказвае іншым.





Частка IV

**Гульні з
парашутам**

“Шкляная пліта”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: парашут.

Пляцоўка: памяшканне, якое забяспечвае вольныя рухі ўдзельнікаў.

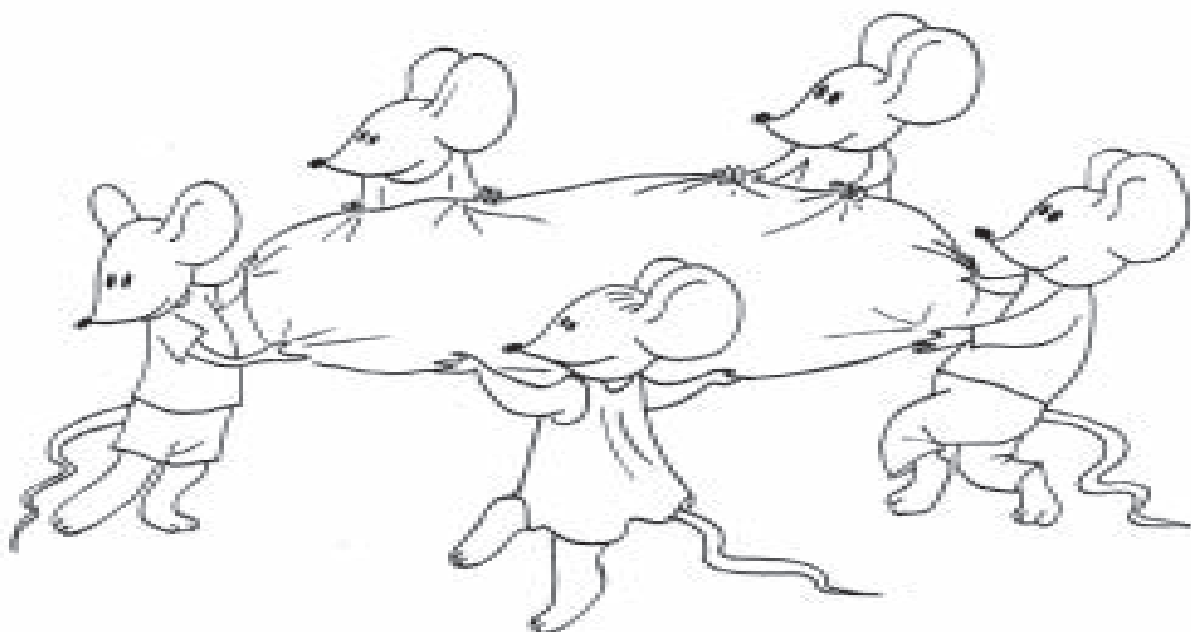
Гульня можа праходзіць і на вуліцы.

Колькасць удзельнікаў: да 20 гульцоў.

Працягласць гульні: 2-3 хвіліны.

Апісанне гульні

Удзельнікі бяруцца за краі парашута, які ляжыць, і, напружваючы мышцы, “пераносяць” яго на ішае месца так, быццам гэта вялікая шкляная пліта.



“Хадзьба па хвалях”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: парашут.

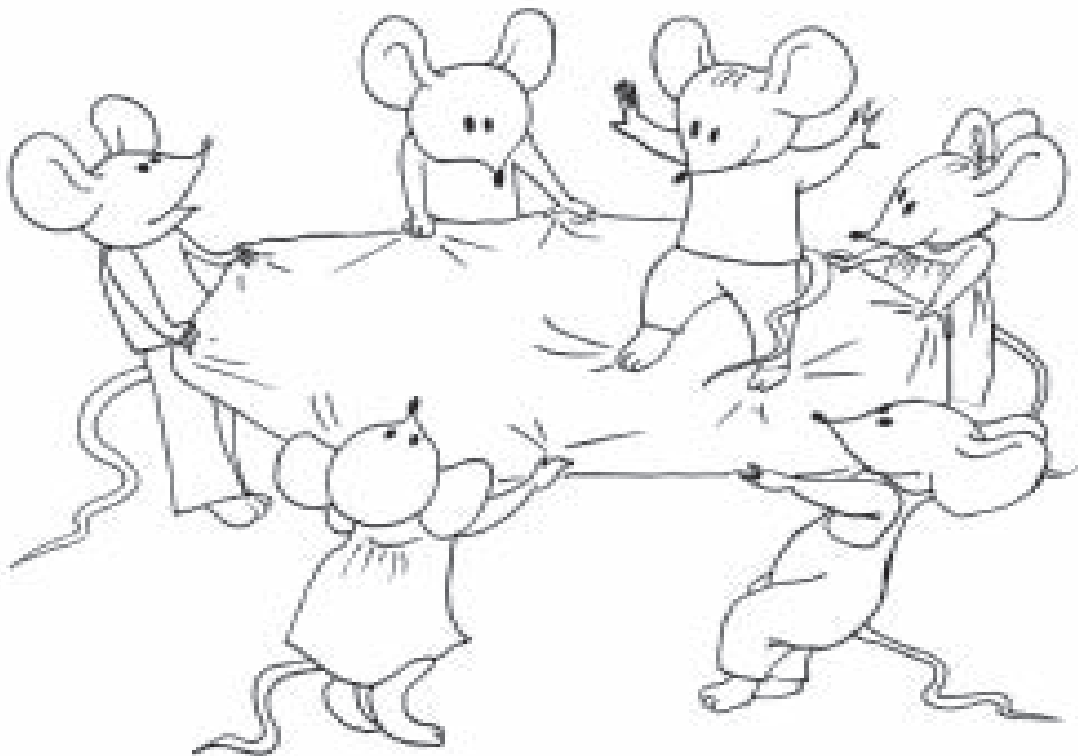
Пляцоўка: памяшканне, якое забяспечвае вольныя рухі ўдзельнікаў.

Колькасць удзельнікаў: да 20 гульцоў.

Працягласць гульні: 5-7 хвілінаў.

Апісанне гульні

Адзін з удзельнікаў становіцца на парашут і ідзе па ім, а астатнія трымаюцца за краі парашута і паказваюць марскія хвалі. Усе гульцы па чарзе могуць “пахадзіць па хвалях”.



“Прабежка пад парашутам”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы.

Матэрыялы і абсталяванне: парашут.

Пляцоўка: памяшканне, якое забяспечвае вольныя рухі ўдзельнікаў.

Гульня можа праходзіць і на вуліцы.

Колькасць удзельнікаў: да 20 гульцоў.

Працягласць гульні: 5-10 хвілінаў.

Апісанне гульні

З ліку ўдзельнікаў выбіраецца вядучы. Гульцы трымаюцца за краі парашута і перыядычна падымаюць і апускаюць яго. Калі парашут падымаецца ўгору, вядучы прапануе памяншаць месцамі ўдзельнікам, якія маюць нейкія аднолькавыя прыкметы (напрыклад, “Хай прабягуць тыя, хто трымаецца за сінюю частку парашута (носяць акуляры і г.д.)”).

Гульцы павінны паспець прабегчы пад парашутам да таго моманту, як парашут спусціцца. Той гулец, які не паспеў гэтага зрабіць, становіцца вядучым.



“Акула”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: парашут.

Пляцоўка: памяшканне, якое забяспечвае вольныя рухі ўдзельнікаў.

Увага! Перад гульнёй неабходна вымыць падлогу. На пляцоўцы не павінна быць цвікоў, якія тырчаць з падлогі (альбо іншых вострых прадметаў).

Колькасць удзельнікаў: да 20 гульцоў.

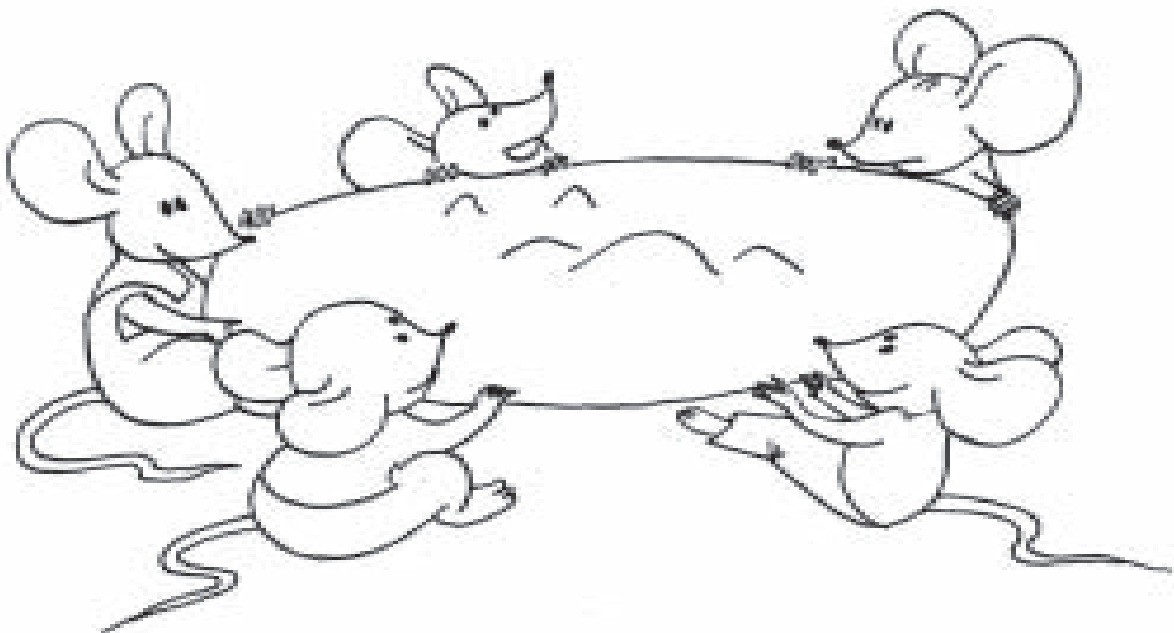
Працягласць гульні: 5-10 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі сядуць на падлогу, утвараючы кола і трымаючыся за краі парашута. Пасля яны падымаюць парашут на вышыню плеч такім чынам, каб не было магчымасці паглядзець, што адбываецца пад ім.

Пад парашут запаўзае адзін з удзельнікаў, які пераўтвараецца ў “акулу”. “Акула” імкнецца зацягнуць уніз як мага больш гульцоў. Удзельнікі, якія аказваюцца зацягнутымі пад парашут, таксама пераўтвараюцца ў “акул”.

У той час, калі “акула” ловіць сваю здабычу, “ахвяра” крычыць і просіць аб дапамозе. Гульцы, якія сядзяць побач, стараюцца дапамагчы “ахвяры”, не выпускаючы парашута з рук.



«Рыбак і рыбка»

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добрабычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: парашут.

Пляцоўка: памяшканне, якое забяспечвае вольныя рухі ўдзельнікаў.

Колькасць удзельнікаў: да 20 гульцоў.

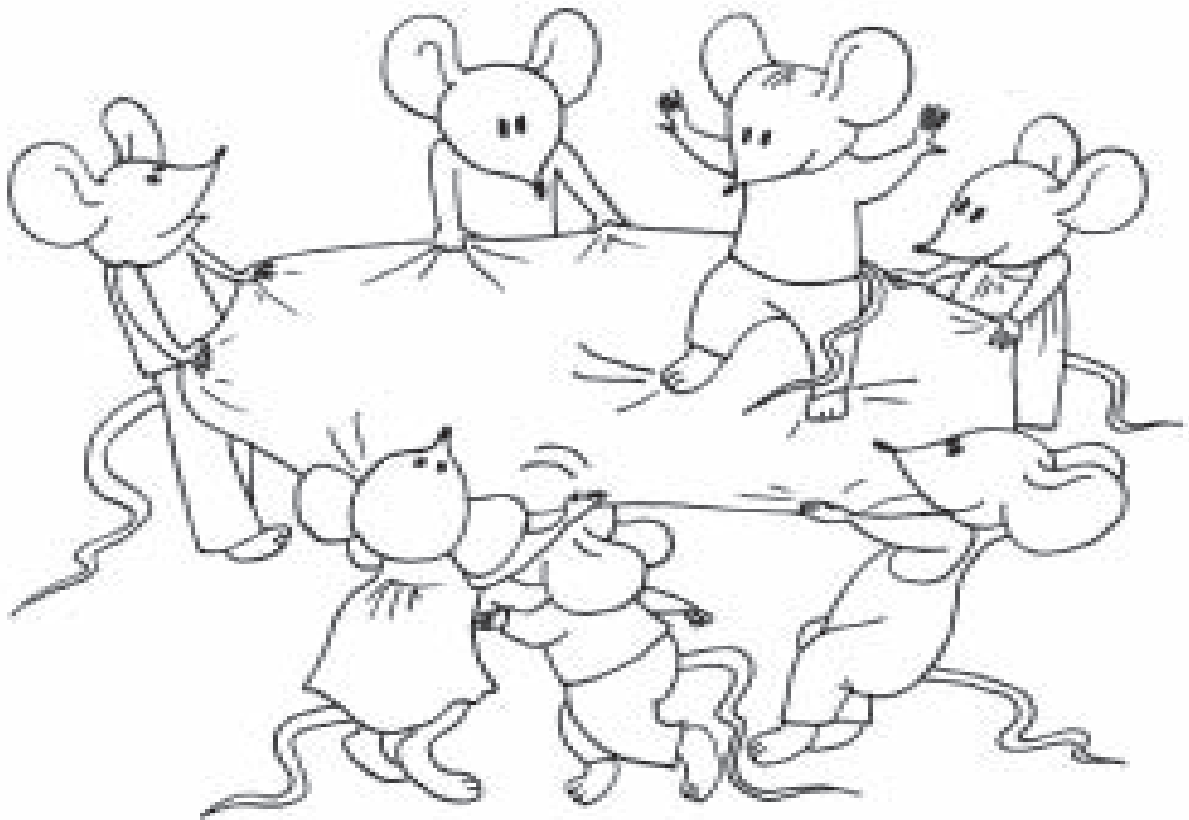
Працягласць гульні: 5-10 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі ўстаюць, утвараючы кола, і трымаюцца за краі парашута. Выбіраюць дваіх гульцоў, якія будуць выконваць ролі “рыбака” і “рыбкі”.

“Рыбак” стаіць на парашуце і імкнецца напрацягу дзвюх хвілінаў зловіць “рыбку”, якая прабягае пад парашутам. Астатнія ўдзельнікі ствараюць хвалю, якая перашкаджае зловіць “рыбку”.

Пары пад час гульні мусяць змяняцца.



“Перакаці поле”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе;
развіццю ўменняў каардынаваць свае дзеянні ў калектыве.

Матэрыялы і абсталяванне: парашут, маленькі мячык (памерам з тэнісны мяч).

Пляцоўка: памяшканне, якое забяспечвае вольныя рухі ўдзельнікаў.
Гульня можа праходзіць і на вуліцы.

Колькасць удзельнікаў: да 20 гульцоў.

Працягласць гульні: 5-10 хвілінаў.

Апісанне гульні

Удзельнікі ўстаюць, утвараючы кола, і трымаюцца за краі парашута.

На парашут кідаюць маленькі мячык, які гульцы перакатваюць адно аднаму і імкнуцца зрабіць так, каб мячык катаўся як мага бліжэй да краёў парашута.
Напрацягу гульні можна мяняць тэмп руху мячыка або кінуць яшчэ адзін.



“Лотас”

Гульня садзейнічае:

стварэнню памыснай і добразычлівай атмасферы ў групе.

Матэрыялы і абсталяванне: парашут.

Пляцоўка: памяшканне, якое забяспечвае вольныя рухі ўдзельнікаў.

Колькасць удзельнікаў: да 20 гульцоў.

Працягласць гульні: 5-10 хвілінаў.

Апісанне гульні

Гульцы становяцца, трымаючыся за краі парашута і ўтвараючы кола. Адзін з удзельнікаў сядзе ў цэнтры парашута.

Удзельнікі, трымаючы краі парашута на ўзроўні плеч, пачынаюць рух па гадзіннікавай стрэлцы, паступова закрутваючы гульца, які сядзіць, у парашут.

Пасля таго як удзельнік закрутаны цалкам, гульцы пачынаюць хутка адыходзіць назад і цягнуць за сабой парашут.

Удзельнік, які сядзіць, круцячыся, з’яўляецца ў цэнтры парашута.



Частка V



«Казка пра Краіну Колераў»

Гульня садзейнічае:

стварэнню дабратворнай атмасферы ў групе, бо прадугледжана адкрытае ўзаемадзеянне гульцоў незалежна ад узросту і здольнасцяў; актыўным дзеяннем кожнага ўдзельніка; пашырэнню і творчаму ўжыванню гульцамі набытых раней ведаў, уменняў і навыкаў; развіццю камунікатыўных уменняў, а таксама ўменняў міжасобаснага ўзаемадзеяння.

Матэрыялы і абсталяванне: папера гафраваная трох колераў (разам 6 шт.), нажніцы (6 шт.), скотч (3 шт.), маркеры чатырох колераў (разам 12 шт.), папера фармату А1 (3 аркушы), папера фармату А4 (па колькасці ўдзельнікаў), крэйда, магнітафон, крэслы, цукеркі альбо падарункі (неабавязкова).

Пляцоўка: памяшканне, якое забяспечвае вольны рух удзельнікаў.

Увага! Неабходна выкарыстоўваць музычнае суправаджэнне.

Колькасць удзельнікаў: да 25 гульцоў.

Працягласць гульні: 45-60 хвілін.

Апісанне гульні

Гульня «Казка пра Краіну Колераў» прадугледжвае некалькі этапаў правядзення: Этапы гульні:

1. Дзелім памяшканне на тры часткі. Межы пазначаем крэйдай ці палоскамі каляровай паперы, прымацаванымі да падлогі клейкай стужкай.
2. Ставім крэслы ў кожнай частцы памяшкання адпаведна колькасці гульцоў.
3. Дзелім гульцоў на тры групы.
4. Кожная група выбірае свой колер, цягнучы жэрабя.
5. Чытаем першую частку казкі.
6. Групы вырабляюць строі з гафраванай паперы.
7. Чытаем другую частку казкі.
8. Групы прыдумваюць вокліч і куплет песні ў абарону свайго колеру.
9. Чытаем трэцюю частку казкі.
10. Групы прыдумваюць справу, якой займаюцца ў іх краіне, і выяўляюць гэтую справу на мігах (мімікай і жэстамі).
11. Чытаем чацвёртую частку казкі.
12. Супольна гуляем пад музыку.
13. Чытаем заключную частку казкі.

Казка пра Краіну Колераў

(тэкст казкі)

У цудоўнай Краіне Колераў было тры краі: Жоўты край, Сіні край і Зялёны край. У Жоўтым краі ўсё было жоўтага колеру: дамы, дрэвы, ліхтары, асфальт, дарослыя і дзеці.

У Зялёным краі ўсё было зялёнае: вокны, машыны, ванны, мэбля, дарослыя, а таксама дзеці.

У Сінім краі ўсё было сіняе: дарогі, крамы, кветкі, аўтобусы, дарослыя, а таксама дзеці.

Дзеці ў гэтых краях нараджаліся розных колераў, але дарослыя любілі толькі колер свайго краю. Таму дзеці ў Жоўтым краі становіліся жоўтымі, у Зялёным – зялёнымі, а ў сінім – сінімі. Жыхароў гэтых краёў нельга было пераблытаць, бо і вопратку яны насілі толькі свайго колеру.

Заданне 1. *Групы атрымліваюць па 1-2 трубка гафраванай паперы адпаведнага колеру, клейкую стужку, нажніцы. З гэтых матэрыялаў ім трэба вырабіць вопратку для кожнага свайго гульца (час – 10 хвілінаў).*

У Жоўтым краі на плакатах і лозунгах было напісана: “Жоўты, няхай жыве Жоўты!”, “Жоўты – найцудоўнейшы колер!” У Зялёным краі гэтаксама казалі пра зялёны колер. Усе песні і вершы былі прысвечаны толькі зялёнаму колеру. У Сінім краі было тое самае. Жыхары на вуліцах выгукалі: “Сіні! Слава Сіняму колеру! Сіні і толькі Сіні!”

Заданне 2. *Кожная група прыдумвае вокліч і куплет песні ў абарону свайго колеру і запісвае іх на плакаце фармату А1 (час – 10 хвілінаў). Групы прадстаўляюць свае працы.*

Паміж краямі ўтварыліся межы, парушаць якія строга забаранялася. Ніхто не ведаў, чым займаюцца дарослыя і ў якія гульні гуляюць дзеці ў суседнім краі. Як толькі надыходзіла раніца, паліцыянт кожнага краю старанна абыходзілі свае межы і сурова каралі цікаўных, якія вельмі хацелі даведацца, што ж адбываецца ў суседзяў.

Заданне 3. *Кожная група прыдумвае справу, якой займаюцца ў яе краі, і выяўляе гэтую справу на мігах (мімікай і жэстамі). Іншыя гульцы павінны адгадаць, што паказвае група (каля 3 хвілінаў на выкананне задання).*

Неяк раз, прачнуўшыся раніцай, жыхары Сіняга краю ўбачылі, што на вялікім кветніку ў цэнтры краю сярод мноства сініх кветак вырасла жоўтая ружа. Яна

была цудоўная. На яе аксамітных пялёстках трымцелі кропелькі ранішняй расы. Асабліва ўпадабалі гэтую кветку дзеці, але прыйшлі паліцыянты і сарвалі цудоўную ружу.

Назаўтра на тым самым месцы зноў вырасла жоўтая ружа. Дарослыя забаранялі дзецям глядзець на яе, яны казалі, што жоўты – дрэнны колер, што найлепшы і найпрыгажэйшы сіні колер. А цікаўныя дзеці ўсё роўна не разумелі, чаму паліцыянты зрывалі такую цудоўную кветку.

Аднойчы маленькі хлопчык з Сіняга краю вырашыў паглядзець, а што ж там за мяжой. Ён перайшоў мяжу і сустрэўся з іншымі дзецьмі. Некаторыя з іх былі жоўтыя, а іншыя – зялёныя. Яны сталі разам гуляць.

Гульня. *Усе рухаюцца па зале пад музыку. Кожны гулец можа сказаць “Стоп!” і замірае ў пэўнай позе. Усе пераймаюць ягоную позу і стаяць, пакуль нехта не скажа “Хадзем!” (працягласць гульні каля 3 хвілінаў).*

Дзецям было так цікава разам! Гуляючы, яны перамяшаліся, і дарослыя нічога не маглі з гэтым зрабіць. Так зніклі межы, што раздзялялі Зялёны, Жоўты і Сіні краі. І цяпер не толькі Сіні, Жоўты і Зялёны былі галоўнымі колерамі, а ўсе колеры сталі галоўнымі і важнымі.

На што звярнуць увагу.

1. Пажадана падабраць да гульні музычнае суправаджэнне.
2. Калі гульня адбываецца пад час святкавання, то ў канцы мэтазгодна ўручаць гульцам падарункі: цукеркі, сувеніры і г.д.



Цыкл гульняў

“Падарожжа ў Галівуд”

Гульня садзейнічае:

стварэнню дабратворнай атмасферы ў групе;
актыўным дзеяннем кожнага ўдзельніка;
развіццю камунікатыўных уменняў, уменняў міжасобаснага ўзаемадзеяння.

Матэрыялы і абсталяванне: нажніцы (6 шт.), скотч (5 шт.), газеты (на аднаго ўдзельніка 1,5 аркуша газеты), пакет для смецця альбо сметніца, магнітафон, крэслы, дзве павязкі на вочы.

Пляцоўка: памяшканне, якое забяспечвае вольныя рухі ўдзельнікаў.

Увага! Неабходна выкарыстоўваць музычнае суправаджэнне. Колькасць студыяў залежыць ад узростаў і індывідуальных асаблівасцяў групы.

Колькасць удзельнікаў: да 25 гульцоў.

Працягласць гульні: 45-60 хвілін.

1 этап. Пачатак падарожжа

Удзельнікі пад музыку паказваюць рух па вуліцы. Яны ў добрым настроі, поўныя сіл, бо падарожжа толькі пачынаецца. Гульцы вітаюць “людзей, якія сустракаюцца на шляху” (1-2 хвіліны).

2 этап. Студыя крымінальных фільмаў

Усе ўдзельнікі з’яўляюцца агентамі, мэта якіх – знайсці небяспечнага шпіёна. Вольна рухаючыся пад музыку, кожны ўдзельнік выбірае іншага гульца, якога падазрае ў шпіянажы, і пачынае незаўважна сачыць за ім. У пэўны момант музыка перарываецца, і кожны хапае шпіёна (за якім ён сачыў) за руку (2-4 хвіліны).

З прычыны таго што колькасць шпіёнскіх акцый узрасла, агенты пачынаюць працаваць парамі, адна з якіх пераследуе другую, як і ў папярэдняй сітуацыі, а ў момант выключэння музыкі – “арыштоўвае” яе (2-4 хвіліны).

Удзельнікі пад музыку паказваюць рух па вуліцы. Яны пераходзяць да наступнай студыі.

3 этап. Технічная студыя

Гульня “Ралі робатаў”

Першы этап: Удзельнікі стаяць па парах, адзін удзельнік з’яўляецца “робатам”, другі – “прафесарам”. “Робат” уключаецца націскам кнопкі (“прафесар” датыкаецца далонняй да галавы “робата”). “Робат” пачынае рух наперад. Датыкнуўшыся да правага пляча “робата”, “прафесар” паварочвае яго на 90 градусаў управа, да левага пляча – на 90 градусаў улева. “Робата” можна спыніць, паклаўшы далонь

на яго галаву. “Прафесар”, ідучы за “робатам”, кіруе ім такім чынам, каб засцерагчы яго ад разбурэння альбо пашкоджання, бо “робат”, даходзячы да перашкоды, працягвае рух на адным месцы.

Вядучы прыдумвае заданні, якія ўсе ўдзельнікі мусяць выконваць адначасова. Напрыклад, паставіць “робатаў” у кола, пабудаваць у шэраг і г.д. Пасля выканання задання гульцы ў парах мяняюцца ролямі.

Другі этап: Удзельнікі падзяляюцца на групы па 3 чалавекі. У дадзеным выпадку “прафесар” кіруе двума “робатамі”, якія стаяць, датыкаючыся спінамі адно да аднаго. “Прафесар” уключае іх, падзяляючы вертыкальным рухам рукі зверху ўніз паміж спінамі. Калі “робаты” ўключаныя, яны пачынаюць рухацца ў розныя бакі. Змяненне кірунку наступае ў момант, калі “прафесар” паверне галаву “робата” ўправа ці ўлева. “Робаты” выключаюцца, калі сустракаюцца твар да твару. Сутыкнуўшыся з перашкодай, яны працягваюць рух на адным месцы. “Прафесар” не можа кіраваць адным “робатам” два разы запар, яму неабходна кіраваць імі па чарзе.

Вядучы таксама прыдумвае заданні, якія гульцы выконваюць адначасова. Пасля выканання задання ўдзельнікі “ў тройках” мяняюцца ролямі (20-25 хвілінаў).

Удзельнікі пад музыку паказваюць рух па вуліцы. Яны пераходзяць да наступнай студыі.

4 этап. Студыя казак

Удзельнікі размяшчаюцца на гульнявой пляцоўцы без ладу. Два гульцы з групы (пазначаныя нейкімі элементамі, напрыклад, хусткай) становяцца “вядзьмаркамі”. Яны павінны зачараваць як мага больш гульцоў, дакрануўшыся да іх. Зачараваны ўдзельнік павінен спыніцца на месцы і лямантаваць. Расчараваць яго можа кожны, дакрануўшыся да “хворага” месца (да якога дакранулася “вядзьмарка”). “Вядзьмарка” можа перадаць сваю эмблему іншаму гульцу. Той, хто атрымаў эмблему, пераўтвараецца ў “вядзьмарку”, а былая “вядзьмарка” становіцца гульцом (3-4 хвіліны).

Удзельнікі пад музыку паказваюць рух па вуліцы. Яны пераходзяць да наступнай студыі.

5 этап. Студыя дэкарацый з паперы.

Практыкаванне “Чаравікі”

Кожны ўдзельнік атрымлівае газету, разрывае яе на дзве аднолькавыя часткі, з якіх вырабляе “чаравікі”. Абутак вырабляецца наступным чынам: на цэнтр адной часткі аркуша ставіцца нага ў абутку, канцы газетнага аркуша заварочваюцца і загінаюцца за краі абутку.

“Абуўшыся”, удзельнікі павольна рухаюцца пад музыку. У момант, калі музыка перастае гучаць, вядучы просіць удзельнікаў выканаць які-небудзь рух, напрыклад, паціснуць руку як мага большай колькасці ўдзельнікаў і г.д. (3-4 хвіліны).

Напрыканцы гульні ўдзельнікі здымаюць “чаравікі” і робяць з іх шарыкі, а пасля

дзеляцца на дзве каманды. Кожная каманда займае палову гульнявой пляцоўкі. Задача кожнай каманды: перакінуць усе свае шары на тэрыторыю іншай каманды (2-3 хвіліны).

Пасля прапануецца прыбраць усю гульнявую тэрыторыю. Для гэтага кожны гулец бярэ па два шары і закідвае іх у папярэдне падрыхтаваную сметніцу (пакет для смецця). Кожны ўдзельнік павінен абавязкова патрапіць у кош. (2-3 хвіліны)

Практыкаванне “Канструкцыя”

Кожны ўдзельнік з паловы аркуша газеты скручвае тонкую трубку і замацоўвае скотчам.

Пасля ўсе гульцы становяцца ў кола. Ім прапануецца на некаторы час пераўтварыцца ў чараўнікоў: яны павінны падумаць, у якія прадметы можна пераўтварыць гэтую трубку (напрыклад, шпага, кіёчак і г. д.). Затым кожны з удзельнікаў выходзіць па чарзе ў цэнтр кола і моўчкі робіць з трубкай нейкія дзеянні. Астатнія павінны вызначыць, які прадмет быў задуманы гульцом. Прадметы, якія прэзентуюцца, не павінны паўтарацца. (3-4 хвіліны).

Далей усе гульцы дзеляцца на групы па 5-6 чалавек у кожнай. Выкарыстоўваючы нажніцы, скотч і ўсе трубки, групе неабходна зрабіць які-небудзь прадмет. Калі адведзены час скончаны, кожная група прэзентуе сваю працу (10 хвілінаў).

Удзельнікі пад музыку паказваюць рух па вуліцы. Яны пераходзяць да наступнай студыі.

6 этап. Студыя “Кіно выкрутаў”

Гульня “Жыхары. Хаткі. Землятрус”

Усе ўдзельнікі падзяляюцца на групы па тры асобы. У кожнай з групаў двое бяруцца за рукі, утвараючы маленькае кола – гэта “хатка”, а трэці ўдзельнік становіцца ўнутры кола – гэта “жыхар”.

Па камандзе вядучага “Жыхары!” – “хаткі” застаюцца на месцы, а “жыхары” змяняюць сваё месцажыхарства, шукаючы сабе новыя “хаткі”.

Па камандзе вядучага “Хаткі!” – “жыхары” стаяць на месцы, а “хаткі”, не разрываючы рук, шукаюць новых “жыхароў”.

Па камандзе вядучага “Землятрус!” – удзельнікі перамешваюцца, утвараючы новыя “хаткі” і новых “жыхароў”.

Каманды могуць называцца вядучым ў такім парадку, як яму захочацца, прычым пад час выканання задання ўдзельнікамі ён можа займаць месца аднаго з гульцоў. Той, каму не хапіла месца, становіцца вядучым.

Удзельнікі пад музыку паказваюць рух па вуліцы. Яны пераходзяць да наступнай студыі.

7 этап. Студыя мультиплікацыйных фільмаў

Гульня “Дабранач, кенгуру Хіп-хоп”

Удзельнікі паказваюць рухі, манеры кенгуру.

Першы этап: “маленькі кенгуру” гуляе адзін: рукі высока сагнуты ў локцях, далоні

перад сабой, калені сагнуты, задняя частка тулава пасунута назад, галава закінута ўверх, “кенгуру” скача на пляскатых ступнях.

Другі этап “маленькі кенгуру” гуляе разам з сябрам (удзельнікі стаяць па парах). Рукі высока сагнуты ў локцях, далоні перад сабой. Далоні яднаюцца наступным чынам: далонь аднаго ўдзельніка знаходзіцца зверху, а далонь другога ўдзельніка яе падтрымлівае. Сагнуты калені. Задняя частка тулава пасунута назад, галава закінута ўверх (усе “кенгуру” скачуць адначасова).

Трэці этап: “маленькі кенгуру” ў сумцы “маці”. “Матуля” (адзін удзельнік) стаіць за плячамі “дзіцяці”, абдымаючы абедзвюма рукамі ягоны живот. “Дзіця” робіць наступныя рухі: рукі сагнуты высока ў локцях, далоні высока перад сабой. Ногі сагнуты ў каленях. Задняя частка тулава пасунута назад, галава закінута ўверх (усе кенгуру скачуць адначасова).

Удзельнікі пад музыку паказваюць рух па вуліцы. Яны пераходзяць да наступнай студыі.

8 этап. Вялікая сцена

Кожны ўдзельнік мае магчымасць адчуць сябе зоркай экрана. Удзельнік уыходзіць на памост, кажа сваё імя і выконвае фрагмент якой-небудзь песні (верша, басні, танца і г.д.).

9 этап. Канец падарожжа

Удзельнікі пад музыку паказваюць рух па вуліцы. Яны крыху стаміліся, аднак іх твары светлыя і задаволеныя. Яны развітваюцца з Галівудам.



Літатура

1. Григальчик Е. К., Губаревич Д. И., Губаревич И. И., Петрусов С. В. Обучаем иначе: Стратегия активного обучения в школе. – Мн., 2001.
2. Самоукина Н. В. Игры в школе и дома: психотехнические упражнения и коррекционные программы. – М., 1995.
3. Яковлев В. Г. Игры для детей. – М., 1992.
4. Kurs wstępny z pedagogiki zabawy. – Lublin, 1998.
5. Spiele fur die Gruppe. Spiele fur das Zeltlager. – Domhof, 1994.



Змест

Некалькі слоў ад складальніцы	3
Частка I	
Гульні на знаёмства	5
Частка II	
Рухомыя гульні	12
Частка III	
“Інтэлектуальныя” гульні	59
Частка IV	
Гульні з парашутам	90
Частка V	
Вялікія гульні	98
Літаратура	106

Скарбонка гульняў

Складальніца

Іна Губарэвіч

Арыгінал-макет **Алена Кулаева**

Малюнкі **Аля Дзяргай**

Рэдактар **Святлана Гаўдзіс**

Падпісана ў друк 20.09.2005 г. Фармат 60x84 1/8. Папера афсетная. Гарнітура KabelCTT. Ум. друк. л.
6,1. Наклад 200 ас. Заказ № 454. Надрукавана на

АП № 345 ад 29.09.2000 г. 220013, г. Мінск, вул. П. Броўкі, 3а